

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

Séance n° 2

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

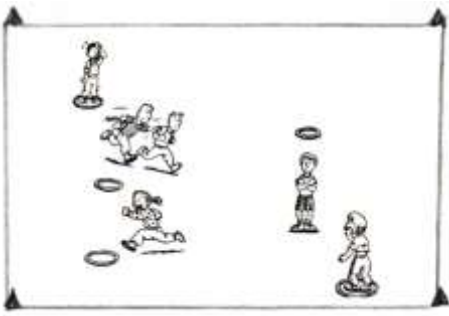
Séance n°6

Situation 6 évolutions et 1 et 2

6 situations pour réaliser 6 séances

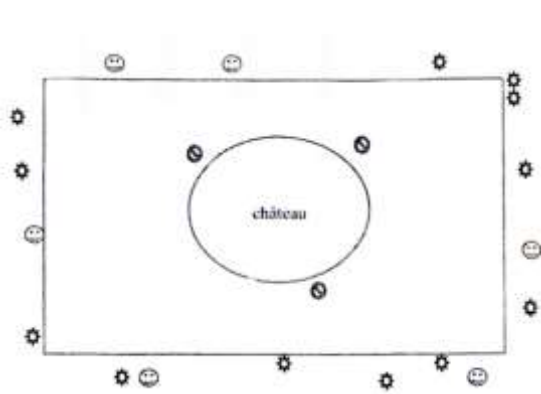
Situation 1 le chat et les souris

Agir en fonction des adversaires et des partenaires

	<p>But : - Pour le chat : toucher tous les joueurs le plus rapidement possible. - Pour les souris : changer de refuge sans se faire toucher par le chat.</p> <p>Critère de Réussite : - Toucher le maximum de souris/ne pas se faire toucher par le chat.</p> <p>Règles : - Respecter les limites du terrain. - Interdiction de revenir dans la maison occupée précédemment. - Chaque souris touchée s'immobilise.</p> <p>Organisation: - 1 terrain, autant de cerceaux que de souris pour les refuges, chasubles, espace délimité, 1 chat sur chaque terrain.</p> <p>Evolutions: 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).</p>
---	---

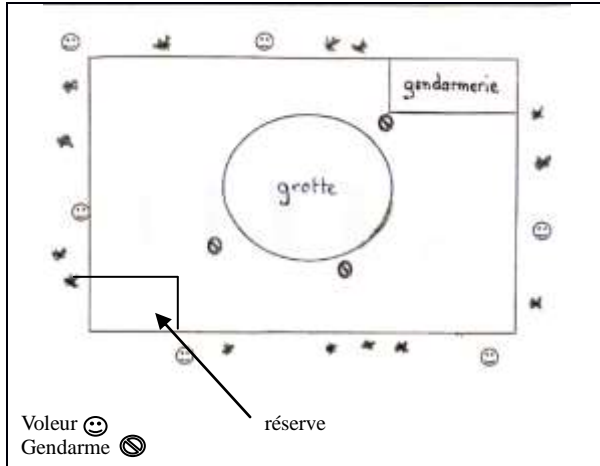
Situation 2 La défense du château

Agir en fonction des adversaires

	<p>B : - Attaquants: déposer un maximum d'objets dans le château. - Défenseurs: toucher les attaquants avant qu'ils ne déposent l'objet.</p> <p>CR : - Après changement de rôle, avoir déposé plus d'objets que l'équipe adverse dans le château, ou plus rapidement.</p> <p>R : - Pour les attaquants : transporter un seul objet à la fois et le poser (ne pas le lancer). - Pour les défenseurs: ne pas rentrer dans le château et rester dans le terrain délimité. - Quand un attaquant est touché, il revient dans la zone de départ.</p> <p>OR : - 1 terrain délimité pour 2 équipes avec une zone centrale (le château), objets disposés autour du terrain. - Au départ, les attaquants sont à l'extérieur du terrain. - Une 2^{ème} manche avec les défenseurs restants. - 5 min de jeu ou le jeu s'arrête quand tous les objets sont dans le château, 6 contre 3</p> <p>E: -1 Augmenter le nombre de défenseurs</p>
---	---

Situation 3 Gendarmes et voleurs

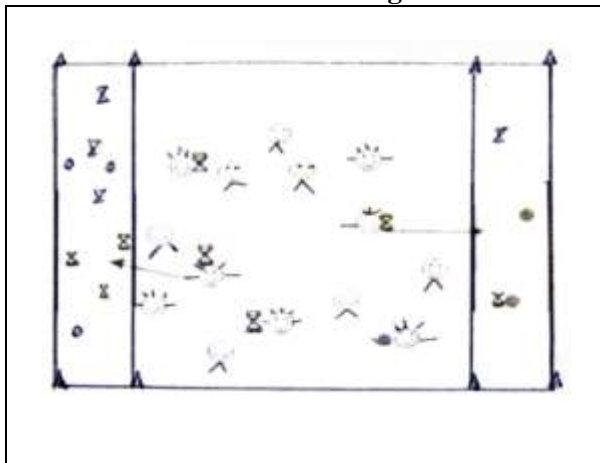
Agir en fonction de l'adversaire



- B** : - Pour les gendarmes : toucher les voleurs pour récupérer leur objet.
 - Pour les voleurs: déposer un maximum d'objets dans la grotte.
- CR** : - Avoir plus d'objets que l'équipe adverse.
- R** : - Pour les voleurs: transporter un seul objet à la fois.
 - Gendarmes: ne pas rentrer dans la grotte, rester dans le terrain délimité.
 - Quand le gendarme touche un voleur, il prend son objet pour le déposer dans la réserve ou dans la gendarmerie.
- O** : - 1 terrain délimité avec une zone centrale (la grotte),
 - Objets disposés autour du terrain et une réserve pour les gendarmes.
 - 2 fois moins de gendarmes que de voleurs.
 - Une 2^{ème} manche avec les gendarmes restants.
 - 5 min de jeu ou fin du jeu quand plus d'objets dans la grotte.
- E**:- 1 Même nombre de gendarmes et voleurs.

Situation 4 Les déménageurs

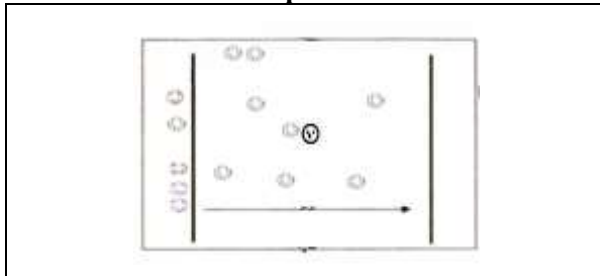
Agir en fonction des partenaires et des adversaires



- B** : - Pour les déménageurs : traverser le terrain pour déposer un objet dans le camp opposé.
 - Pour les éperviers : toucher les déménageurs.
- OR** : - Une classe divisée en 2 équipes avec dossards. Une équipe déménage les objets. La moitié de l'autre (éperviers) essaie de toucher les déménageurs. Un grand terrain avec zones de départ et d'arrivée. Au moins 20 objets différents (foulards, cerceaux....)
- CR** :- Avoir transporté au moins un objet de plus que l'équipe adverse.
- R**:- Transporter un seul objet à la fois. Le déménageur touché s'immobilise avec son objet sur le terrain et forme un obstacle. Une fois l'objet déposé dans la zone d'arrivée, retour dans la zone de départ par l'extérieur du terrain. Le jeu s'arrête quand la réserve d'objets est vide et changement de rôles.
- E**:- 1 Ajouter 1 zone de refuge centrale.
 - 2 Ajouter 2 zones de refuge latérales.

Situation 5 L'épervier chaîne

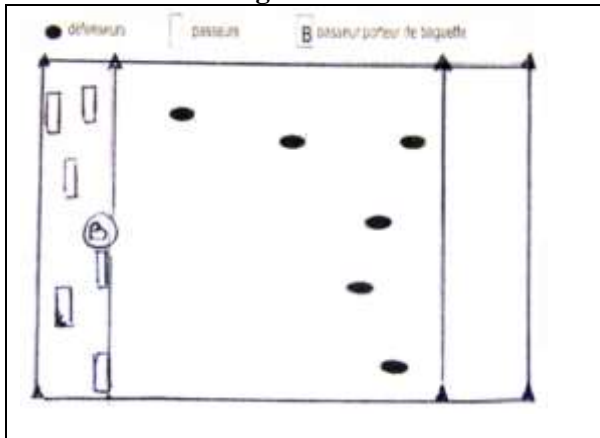
Agir en fonction des partenaires et des adversaires



- B** :- Atteindre la zone opposée sans se faire toucher.
 - Toucher le maximum de joueurs (épervier).
- OR** :- Classe entière, Terrain de 20 m sur 40m (terrain de hand).
 - Un épervier au milieu du terrain, les lapins derrière la même ligne
- R**: Quand un lapin est touché, il devient épervier.
- CR** : Etre le dernier lapin pris. Avoir pris tous les lapins.
- E** : -1 Les lapins touchés sont prisonniers, se donnent la main par deux pour constituer des obstacles fixes/ mobiles.
 -2 Mise en place de zones refuges.

Situation 6 la baguette

Mettre en place des stratégies



- B** : - Passeurs : amener la baguette d'une maison à l'autre.
 - Défenseurs: intercepter la baguette.
- OR** : - La classe divisée en 4 équipes identifiées par des chasubles, réparties sur deux terrains composé d'un espace de jeu et de refuges.
 - Une petite baguette (cachée dans une main fermée).
 - Alternner 5 tentatives successives pour chaque équipe. 5 min de jeu.
- R** : - Le jeu s'arrête quand le porteur de baguette lève le bras: parce qu'il est touché ou il est entré dans sa maison.
- CR** : - Amener le plus de fois la baguette dans son camp sur 5 tentatives.
- ME** : - Passeurs et défenseurs définissent une stratégie avant chaque manche et la suivent. Certains passeurs peuvent se sacrifier pour permettre le passage de la baguette.
- E** : -1 Introduire une 2^{ème} baguette.
 - 2 Diminuer ou augmenter la taille du terrain.

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.