

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

MEA	Situation 1	évolution1 de la situation 1
-----	-------------	------------------------------

Séance n° 2

MEA	Evolution 2 de la situation 1	Situation 2 + évolution 1
-----	-------------------------------	---------------------------

Séance n° 3

Evolution 2 de la situation 2	Evolution 3 de la situation 2	Situation 3
-------------------------------	-------------------------------	-------------

Séance n° 4

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

Séance n° 5

Situation 4 + Evolution 1 et 2 et 3	Situation 5	Situation 6
-------------------------------------	-------------	-------------

Séance n° 6

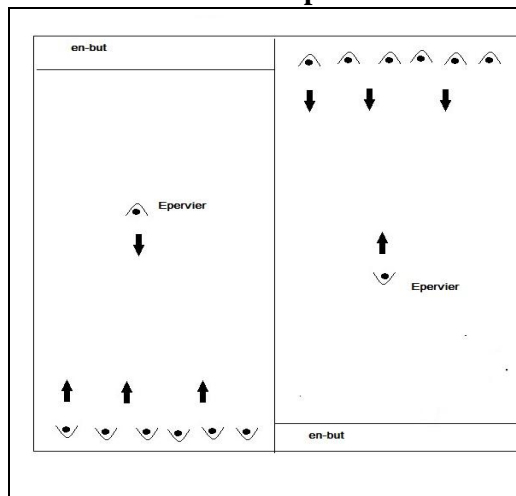
Situation 5 + évolution 1 et 2	Situation 6
--------------------------------	-------------

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1

Epervier

Construire la cible



But: - Porter le ballon dans l'en-but

Critère de Réussite : - Aplatiser le ballon dans la cible sans être touché par l'épervier

Organisation : - Terrain de 20m/30m
 - Classe divisée en 4 groupes
 - Autant de ballons que d'élèves par vagues
 - Départ ballon au sol
 - 1 élève désigné "épervier" dans une des équipes en attente

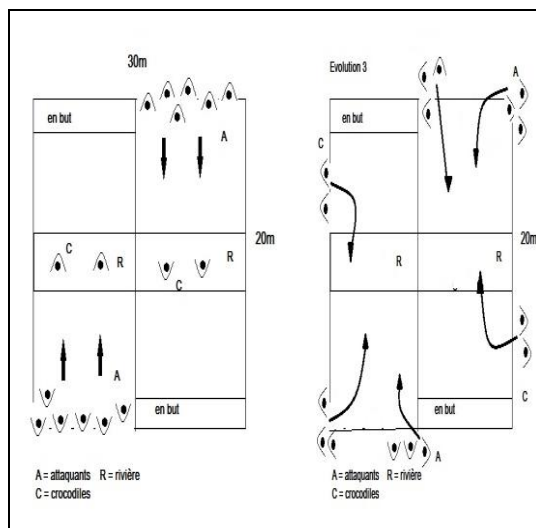
Règles : - Au signal, chaque joueur ramasse un ballon, court et va le déposer dans l'en-but sans être touché par l'épervier
 - L'épervier s'élance du milieu du terrain pour toucher les attaquants
 - Le joueur touché pose son ballon sur le terrain

Evolution : - 1. Augmenter le nombre d'éperviers (2, 3)
 - 2. L'épervier doit ceinturer entre les épaules et le bassin

Situation 2

La rivière aux crocodiles

Accepter le contact



B : - Attaquant: traverser la rivière aux crocodiles en protégeant son ballon
 - Défenseur: arrêter l'adversaire en le ceinturant

CR : - Déposer le plus de ballons possible dans la cible pour l'équipe attaquante

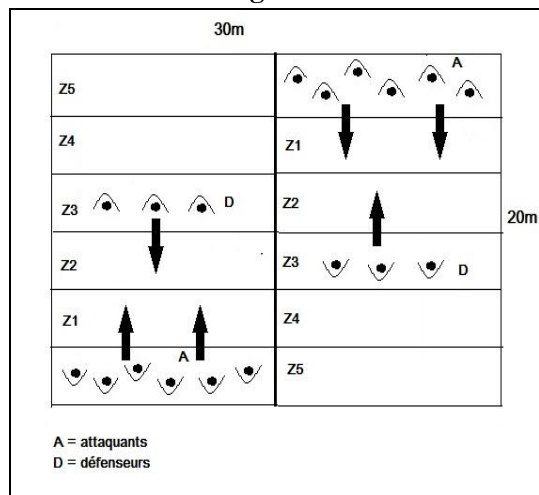
OR : - Terrain de 20m/30m
 - Matérialisation d'une rivière de 2 m de large
 - Classes divisée en 4 groupes
 - 6 attaquants pour 2 défenseurs
 - Un ballon par attaquant
 - Départ ballon au sol

R : - Au signal, les attaquants ramassent le ballon, traversent la rivière sans se le faire prendre en évitant les défenseurs et en respectant l'espace de jeu

E : - 1 Trois défenseurs pour 6 attaquants
 - 2 Elargir la rivière
 - 3 Entrée dynamique : au signal attaquants et "crocodiles" investissent le terrain par les 4 coins de celui-ci

Situation 3 Gagne-terrain

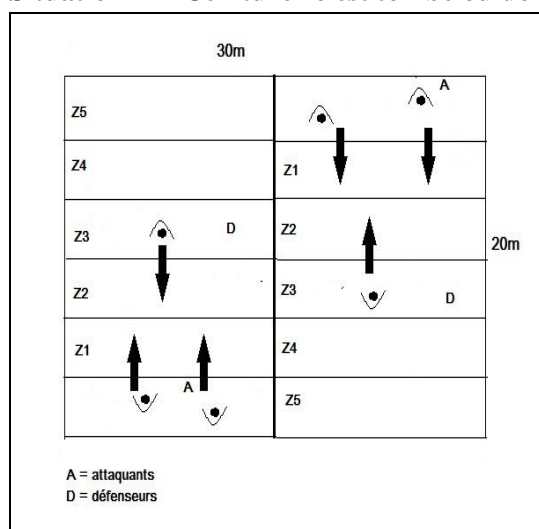
Progresser pour marquer



- B:** - Pour attaquant : Aplatir le ballon dans une zone
- Pour défenseur : Ceinturer l'attaquant 3 " le plus vite possible pour l'empêcher de marquer des points
- CR :** - Attaquants : Marquer au moins 10 points en quatre passages
- OR :** - Terrain 20m/30m, partagé en 5 zones de 0 à 5 points
- - 6 attaquants /3 défenseurs
- Départ de l'attaquant, ballon au sol, 1 ballon par attaquant
- Départ du défenseur en zone 3
- R :** - Au signal l'attaquant ramasse le ballon, traverse les zones, en évitant les défenseurs, aplatit dans la zone la plus lointaine et revient 3 fois au départ.
- Le défenseur avance vers l'attaquant dès que celui-ci a ramassé le ballon et tente de le ceinturer pendant 3 secondes
- E :** - 1 Varier le nombre de défenseurs : 4, 5 puis 6
- 2 Entrées dynamiques (cf Ev 3 de S2)

Situation 4 Ceinturer c'est tombé ou donné !

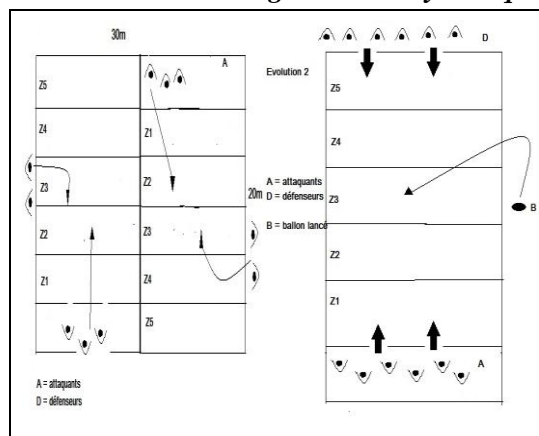
Progresser en passant



- B:** - Aplatir le ballon dans la zone la plus éloignée du départ
- CR :** - Marquer le maximum de points en 3 minutes
- OR :** - Terrain 20m/30m partagé en 5 zones de 0 à 5 points
- 2 attaquants /1 défenseur
- 1 ballon par terrain
- Départ de l'attaquant, ballon au sol, départ du défenseur en zone 3
- R :** - Au signal l'attaquant ramasse le ballon, traverse les zones, en évitant le défenseur, aplatit dans la zone la plus lointaine et revient à chaque fois dans la zone départ
- Le défenseur avance vers l'attaquant dès que celui-ci a ramassé le ballon.
- Si ceinturation, l'attaquant lâche ou donne le ballon à son équipier placé derrière lui : Ballon lâché = retour au départ
- E :** - 1 Si attaquant ceinturé, le défenseur recule de 5 pas
- 2 Trois 3 contre 2
- 3 Six contre 6

Situation 5 Gagne terrain dynamique

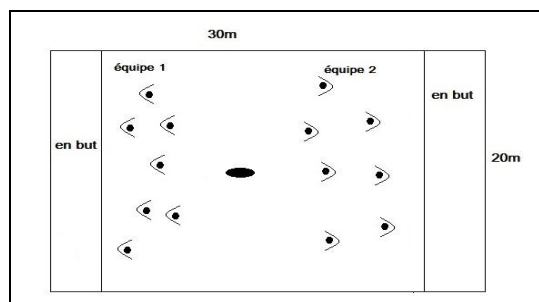
Gagner du terrain



- B :** - Aplatir le ballon dans la zone la plus éloignée
- CR :** - Marquer le maximum de points en 3 minutes
- OR :** - Terrain 20m/30m partagé en 5 zones de 0 à 5 points
- 3 attaquants /2 défenseurs
- 1 ballon
- R :** - Au signal les attaquants entrent en courant par zone 0, ballon en main, en évitant les défenseurs pour aplatir dans la zone la plus lointaine , les défenseur entrent en courant par la zone 3 pour bloquer les attaquants
- Si ceinturation, l'attaquant lâche ou donne le ballon à son équipier placé derrière lui : ballon lâché = retour au départ
- E :** 1 Six contre 6
2 Le ballon est lancé au milieu du terrain

Situation 6 Match

S'opposer collectivement



- B:** - Porter le ballon dans la cible et empêcher l'adversaire de l'atteindre
- CR :** - Marquer plus d'essais que l'équipe adverse
- OR :** - Terrain 20m/30m
- 2 équipes distinctes de 7 contre 7
- 1 ballon par terrain
- Match de 8 minutes
- R :** - Si l'attaquant est ceinturé 3", lâcher ou donner la balle

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

- Jouer dans un match et assurer les différents rôles de façon active (attaquant, défenseur et arbitre) et en respectant les règles.