

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+ Evolution 1 et 2	Situation 2
-----	-------------------------------	-------------

Séance n° 2

MEA	Evolution 1 et 2 de la Situation 2	Situation 3
-----	------------------------------------	-------------

Séance n° 3

MEA	Evolution 1 et 2 de la Situation 3	Situation 4	Situation 6
-----	------------------------------------	-------------	-------------

Séance n° 4

MEA	Evolution 1 de la situation 4	Situation 5	Situation 6
-----	-------------------------------	-------------	-------------

Séance n° 5

Evolution 2 de la Situation 3	Evolution 1 de la situation 4	Evolution 1 de la Situation 5
-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

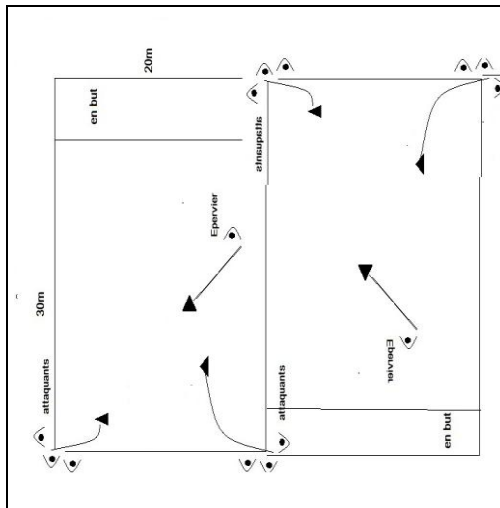
Séance n° 6

MEA	Situation 6
-----	-------------

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1 Epervier dynamique

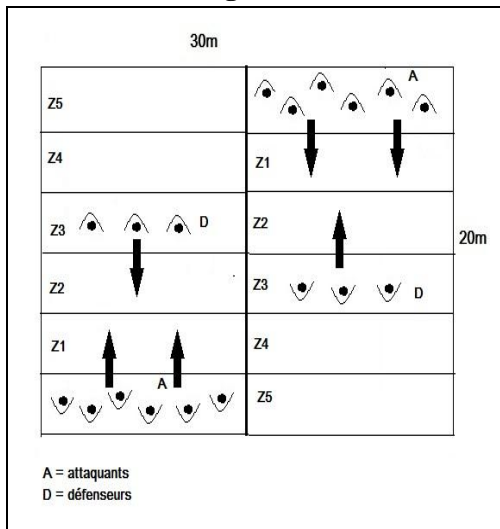
Atteindre la cible



- But:** - Porter le ballon dans l'en-but sans être ceinturé par l'épervier
- CR:** - 6 Nombre de ballons déposés dans l'en-but en 6 passages
- OR:** - Terrain de 20m sur 30m
- Classe divisée en 4 groupes
- Autant de ballons que d'élèves par vagues
- 1 élève désigné "épervier" dans une des équipes en attente
- R:** - Au signal, chaque joueur ballon en main, entre en courant par les coins d terrain et va le déposer dans l'en-but sans être ceinturé par l'épervier
- Au signal, l'épervier s'élance en courant du milieu du terrain pour ceint les attaquants
- Le joueur ceinturé pose son ballon sur le terrain
- E:** - 1 Augmenter le nombre d'éperviers (2, 3)
- 2 L'épervier doit ceinturer et amener au sol (vers le "plaquer")

Situation 2 Gagne-terrain

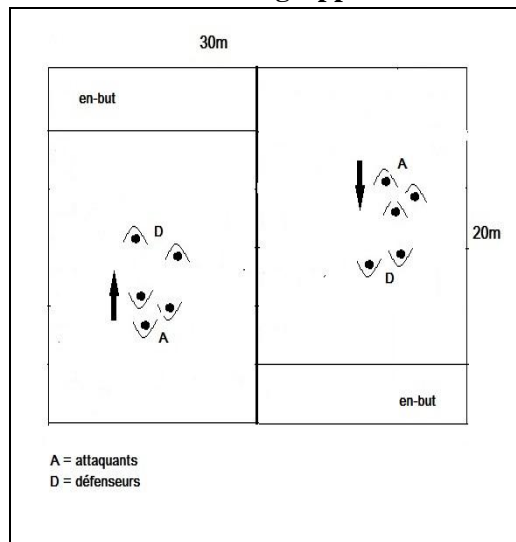
Progresser pour marquer



- B:** - Pour l'attaquant : aplatir le ballon dans une zone
- Pour le défenseur : plaquer l'attaquant 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
- 1 ballon par attaquant
- 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 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 plaquer
- E:** - 1 Varier le nombre de défenseurs : 4, 5 puis 6
- 2 Entrées dynamiques (cf Evolution 2 S5 de l'UA 1)

Situation 3 La grappe

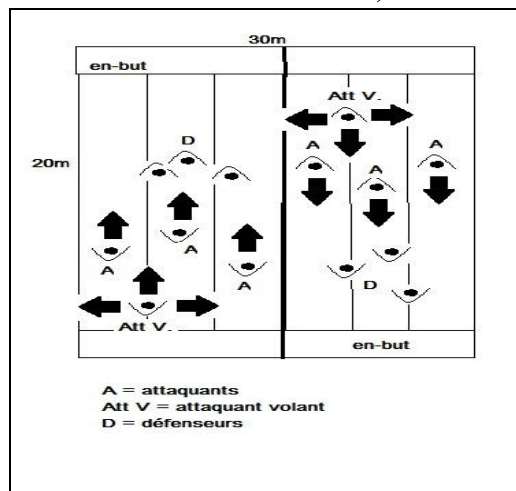
Progresser avec du soutien



- B** : - Faire progresser le ballon de main en main jusqu'à l'en-but
- CR** : - Attaquant : marquer le plus d'essais en 3 minutes
- Défenseur : récupérer le ballon
- OR** : - Terrain 20/30m
- 3 attaquants contre 2 défenseurs
- Les attaquants partent de la ligne de fond de terrain, les défenseurs du milieu de terrain
- ME** : - Obligation pour l'attaque de rester groupé et de se passer le ballon de main en main
- R** : - Au signal, les attaquants progressent groupés en se passant la balle pour éviter sa perte, les défenseurs tentent de bloquer l'avancée et de récupérer le ballon
- Si le ballon est pris, les attaquants retournent au départ
- E** : - **1 Cinq** attaquants contre 4 défenseurs
- 2 A 5 contre 5, le ballon est lancé au milieu du terrain: l'équipe le récupérant est attaquante

Situation 4 Ecartons, écartons !

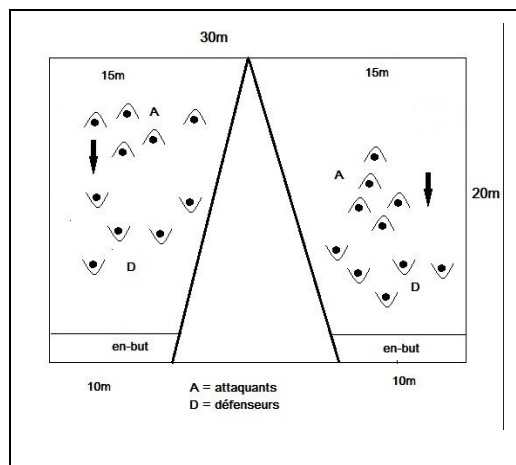
Elargir le jeu



- B** : - Aplatiser le ballon dans l'en-but
- CR** : - Marquer le plus grand nombre d'essais en 5 passages
- OR** : - Terrain de 20m sur 30 m découpé en 3 couloirs de 5m
- 1 ballon
- 4 contre 3: 1 attaquant par couloir + 1 attaquant "volant" qui a la possibilité de renforcer l'avancée de son équipe en se déplaçant librement, les défenseurs sont libres de se déplacer où ils veulent
- ME** : - Choisir d'ouvrir le jeu là où il y a le moins de défenseurs
- R** : - Au signal l'attaquant du couloir du milieu s'élance ballon en main, les défenseurs ont pour but de le stopper (plaquer, prendre le ballon)
- Le ballon circule par passes entre les attaquants qui ne peuvent pas sortir de leur couloir sauf l'attaquant volant qui est en renfort
- E** : **1 Cinq** contre 5

Situation 5 L'entonnoir

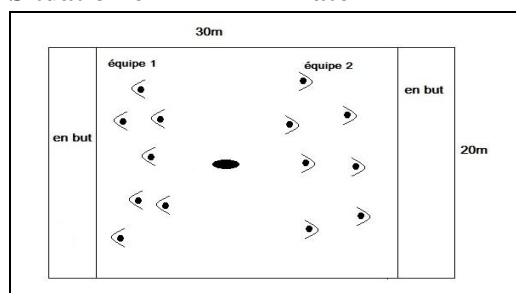
Soutenir ou écarter



- B** : - Amener le ballon dans l'en-but en utilisant les tactiques de regroupement d'écartement
- CR** : - Marquer le maximum d'essais en 6 passages
- OR** : - Terrain 20 m sur 30 m avec départ de 20 m et arrivée de 10 m
- 5 attaquants /5 défenseurs
- R** : - Au signal les attaquants s'élancent balle en main pour atteindre l'en-but, les défenseurs entrent par le milieu de terrain
- Au bout de 3 passages, l'équipe attaquante effectue la même tâche (3 passages) en partant de la partie la plus réduite pour aller vers l'élargi
- Changement des rôles au bout des 6 passages
- E** : **1** Tous les joueurs sur le terrain, ballon lancé au milieu, l'équipe qui le récupère attaque (sens de progression défini en amont)

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** : - Attaquant plaqué : donne la balle ou celle-ci est laissée au sol pour récupération

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

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