

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 + évolutions	Situation 2	Situation 5
--------------------------	-------------	-------------

#### Séance n° 2

Situation 2 + évolutions	Situation 3	Situation 5+évolution
--------------------------	-------------	-----------------------

#### Séance n° 3

Situation 3	Situation 5+évolution	Situation 4
-------------	-----------------------	-------------

#### Séance n° 4

Situation 3 + Situation 2	Situation 4+évolution	Situation 6
---------------------------	-----------------------	-------------

#### Séance n° 5

Situation 1, 2 ou 3 au choix	Situation 4+évolution	Situation 6
------------------------------	-----------------------	-------------

#### Séance n° 6

Situation 4+évolution	Situation 6
-----------------------	-------------

### 6 situations pour réaliser 6 séances

#### Situation 1 le chamboule-tout



#### Lancer le disque

**But** : faire tomber toutes les boîtes ou les cônes en lançant son disque

**Critère de Réussite** : les 3 boîtes chutent

**Règles** : Chacun son tour, à partir du cerceau, lancer les disques (2 essais) pour faire tomber les 3 boîtes

**Evolution** : Modifier la distance de lancer

#### Situation 2 la pétanque



#### Lancer avec précision

**B** : placer son disque le plus près possible de la cible

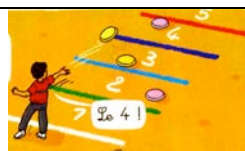
**CR** : toucher la cible (cochonnet) le plus de fois possible

**R** : 1 joueur lance la « cible » (ou la place si c'est un cerceau) puis chaque joueur lance son disque en cherchant à être le plus près possible de la cible. Répéter la situation et se déplacer sur un parcours défini

**E** : 1. varier les distances de lancers.

2. jouer sur la taille des cibles.

#### Situation 3 lancer loin // lancer précis



lancer loin



lancer précis

#### Lancer avec plus de précision

**Lancer loin** (et précis) :

**B** : faire voler le disque et viser des zones déterminées.

**CR** : atteindre la zone annoncée oralement avant le lancer

**R** : chacun son tour, lancer le disque en annonçant la zone visée et si contrat rempli on marque un point. Déterminer des matchs aux points et permettre aux élèves de se lancer des défis.

**Lancer précis** :

**B** : lancer le disque dans une cible verticale

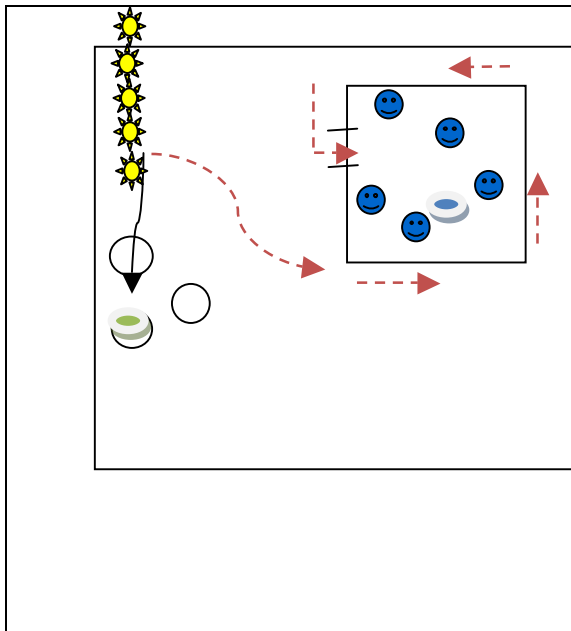
**CR** : sur 5 lancers, 3 passent à travers le cerceau cible

**R** : chaque élève lance le disque à tour de rôle

**E** : 1. Moduler la distance du lanceur

2. modifier la hauteur de la cible

#### Situation 4 L'horloge



#### Réceptionner et se faire des passes + travail du pivot

**B** : faire le plus de passes pour marquer des points → 5 passes= 1 point

**CR** : battre l'équipe adverse en marquant plus de points qu'elle.

**OR** : - délimiter l'espace de jeu des attaquants

- ordonner le départ des défenseurs et délimiter les cibles de lancer précis ainsi que le trajet de course.
- Rôles différenciés (attaquants et défenseurs)
- 2 manches de 5 mn

**R** : -les défenseurs rentrent 1 par 1 après avoir effectué leur lancer précis dans une cible et leur tour en courant.

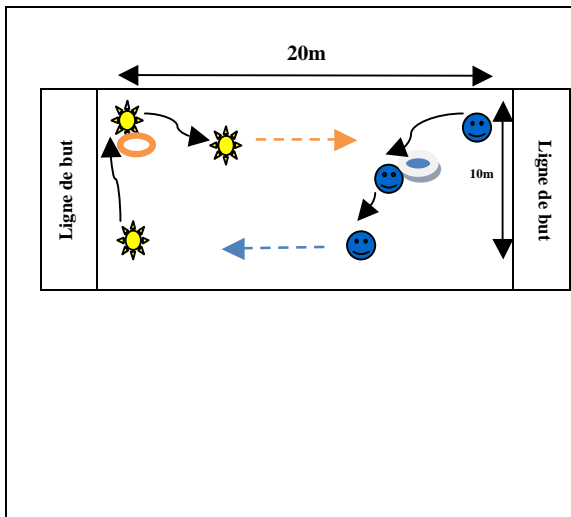
-le défenseur doit respecter la zone d'entrée.

-lorsque le disque tombe : recommencer à la situation de départ

-ne pas se déplacer avec le disque, possibilité d'utiliser le pied de pivot.

**E** : lorsque l'égalité numérique est atteinte et le disque intercepté, les défenseurs deviennent attaquants et peuvent essayer de réussir 5 passes.

#### Situation 5 « L'embouteillage »



#### Maîtriser des passes et des réceptions tout en progressant vers l'avant

**B** : dans un temps donné (2 à 3 min), se lancer le disque pour aller d'une ligne de but à l'autre le plus grand nombre de fois possible.

**CR** : battre l'équipe adverse en marquant plus de points qu'elle ; 1 point à chaque fois qu'une ligne de but est atteinte sans faire tomber le disque.

**OR** : 2 équipes de 3 joueurs face à face, un disque pour chaque équipe.

**R** : - les 2 équipes partent en même temps,

- le disque doit être lancé et non donné de la main à la main,

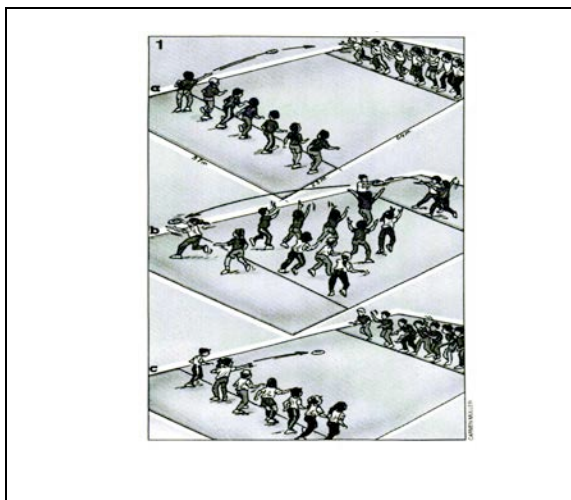
- l'équipe revient à sa ligne de départ à chaque fois que le disque tombe au sol ou quand il sort des limites du terrain,

- ne pas se déplacer avec le disque,

- l'interception ou la déviation du disque de l'autre équipe est interdite.

**E** : augmenter le nombre de joueurs par équipe.

#### Situation 6 Match



#### Jouer collectivement en respectant les règles

**B** : se faire des passes pour atteindre la zone de marque. Un point est marqué lorsqu'un joueur attrape au vol, dans la zone de marque, le disque lancé par l'un de ses partenaires.

**CR** : réceptionner le disque dans sa zone de marque plus de fois que l'équipe adverse pour gagner le match.

**OR** : 2 terrains délimités avec une zone de marque matérialisée. Pour chaque terrain 2 équipes s'affrontent et une 3<sup>ème</sup> équipe observe. Durée du match définie (5 minutes)

**R** : (cf fiche de présentation) le porteur de disque ne peut pas se déplacer avec le disque en main mais peut utiliser son pied de pivot.

Auto-arbitrage recommandé.

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

**Jouer un match (situation de référence S6) en assurant différents rôles : attaquant et défenseur**