

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 évolution 1	Situation 3
----------------------------	-------------

Séance n° 3

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

Séance n° 4

Situation 4	Situation 5
-------------	-------------

Séance n° 5

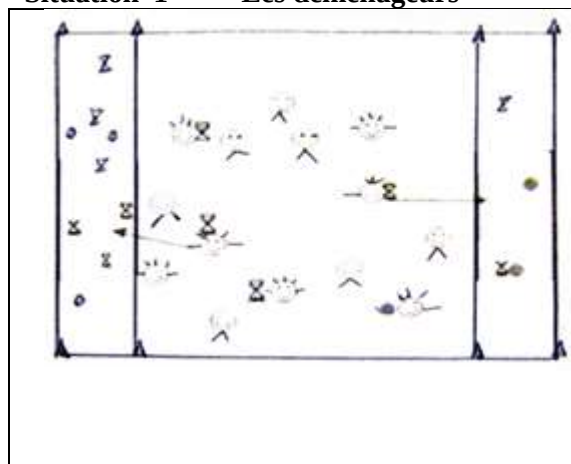
Situation 5	Situation 6
-------------	-------------

Séance n° 6

Situation 6 et évolution 1

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1 Les déménageurs



Agir en fonction des partenaires et des adversaires

But : - Pour les déménageurs : traverser le terrain pour déposer un objet dans le camp opposé.
- Pour les éperviers : toucher les déménageurs.

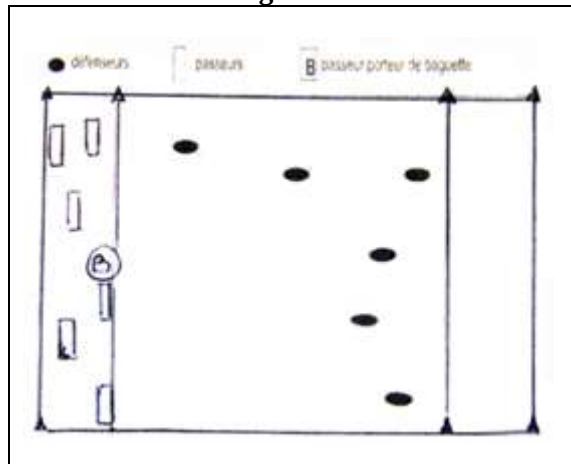
Organisation :- Une classe divisée en 2 équipes avec dossards. Une équipe déménage les objets. La moitié de l'autre (éperviers) essaie de toucher les déménageurs. Un grand terrain avec zones de départ et d'arrivée. Au moins 20 objets différents (foulards, cerceaux....).

Critère de réussite :- Avoir transporté au moins un objet de plus que l'équipe adverse.

Règles: - 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.

Evolution :- 1 Ajouter des zones de refuge (centrales ou latérales).

Situation 2 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.

- Un terrain pour 2 équipes. Chaque terrain est composé d'un espace de jeu et d'une maison à chaque extrémité.

- Une petite baguette (cachée dans une main fermée).

- 5 min de jeu.

- Alternier 5 tentatives successives pour chaque équipe.

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.

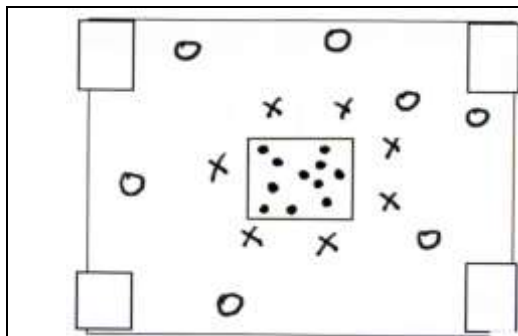
CR: - Amener le plus de fois la baguette dans son camp sur 5 tentatives.

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.

Situation 3 Les voleurs de trésor

Développer des stratégies d'attaque

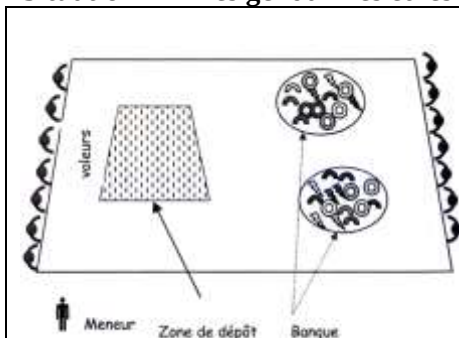


voleurs 0 défenseurs X

- B** : - Pour les voleurs: arriver à prendre et à ramener dans son camp des objets du trésor (4 coins).
 - Pour les défenseurs, défendre le trésor et toucher les voleurs
- OR** : - La classe est divisée en 4 équipes avec des chasubles.
 - Pour 2 équipes, 1 terrain 30 x 30m, aux angles 4 camps de 3X3m.
 - Au milieu du terrain, un espace pour le trésor (5 x 5m).
 - La partie se termine lorsque le trésor est vide ou à l'issue des 3'.
- CR** : - Pour les voleurs, ramener le plus d'objets dans les 4 camps.
- R** : - Au signal, les voleurs quittent leur camp pour aller chercher des objets du trésor. Ils ne peuvent prendre qu'un objet à la fois. Si un voleur est touché, l'objet est confisqué par le défenseur jusqu'à la fin du jeu.
 - Les défenseurs ne peuvent pas pénétrer dans l'espace du trésor.
- E** : -1 Diminuer l'espace du trésor.

Situation 4 Les gendarmes et les voleurs

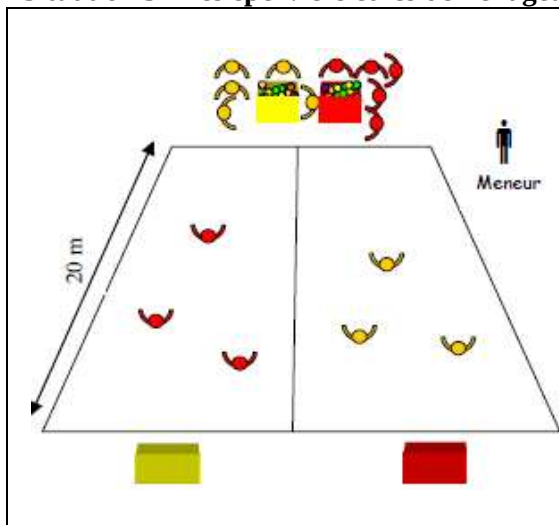
Mettre en place des stratégies



- B** : - Etre l'équipe de voleurs qui a rapporté le plus d'objets dans son refuge en 3 minutes.
- OR** : - La classe est divisée en 4 équipes identifiables par des dossards, réparties sur deux terrains avec les zones délimitées par des plots, une vingtaine d'objets placés dans les banques.
 - Durée du jeu : 4 minutes
- R** : - Les voleurs ramènent un seul objet à la fois dans la zone de dépôt sans se faire toucher par un gendarme.
 - Un voleur touché par un gendarme doit rapporter l'objet à la banque.
 - Ne pas entrer dans les banques et la zone de dépôt.

Situation 5 Les éperviers et les déménageurs

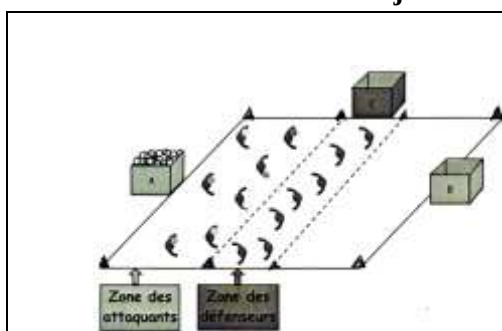
Mettre en place des stratégies



- B** : - Les déménageurs : amener le plus d'objets possible dans le camp opposé.
 - Les éperviers : toucher les déménageurs adverses, confisquer l'objet et le rapporter dans la caisse de son équipe.
- CR** : - Avoir transporté au moins un objet de plus que l'équipe adverse.
- OR** : - Une classe divisée en 4 équipes réparties sur deux terrains avec des déménageurs et des éperviers répartis sur le terrain.
 - Chaque terrain possède des zones de départ et d'arrivée avec au moins 20 objets différents (foulards, cerceaux....).
 - Temps de jeu de 3'.
- R** : - Au début de chaque manche, chaque équipe détermine secrètement le nombre d'éperviers qu'elle envoie contre les déménageurs adverses.
 - Transporter un seul objet à la fois.
 - Le retour vers la zone de départ se fait par l'extérieur du terrain.
 - Le déménageur dépossédé de son objet va en rechercher un autre.
 - Le jeu s'arrête quand la réserve d'objets est vide ou que le temps est écoulé.
 - Puis changement de rôles.
- E** : -1 Modifier la taille du terrain.

Situation 6 La course aux objets

Assumer plusieurs tâches / se protéger et libérer ses partenaires



- B** : - Etre l'équipe qui a récolté le plus d'objets (B+C) à l'issue des deux manches.
- R** : - Les attaquants doivent transporter un objet à la fois de A vers B.
 - Les défenseurs doivent toucher les attaquants sans sortir de leur zone.
 - Les objets des joueurs touchés sont posés en C.
 - La manche s'arrête quand tous les objets ont été transportés.
- OR** : - Classe divisée en 4 équipes identifiables par des dossards réparties sur deux terrains.
 - Terrain comportant 3 zones délimitées par des plots.
 - 2 caisses ou cerceaux A et B pour les attaquants, 1 caisse C pour les défenseurs.
- E** : -1 Les attaquants partent derrière la ligne, les défenseurs peuvent se déplacer dans tout le 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