

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

A titre indicatif, chaque situation est représentée proportionnellement à sa durée

Séance n° 1

MEA	Situation 1	Situation 2 et Evolutions 1 et 2
-----	-------------	----------------------------------

Séance n° 2

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

Séance n° 3

MEA	Evolutions 1, 2 et 3 de la Situation 3	Situation 4
-----	--	-------------

Séance n° 4

MEA	Evolutions 1, 2 et 3 de la Situation 4	Situation 5
-----	--	-------------

Séance n° 5

MEA	Evolutions 1 et 2 de la Situation 5	Situation 6
-----	-------------------------------------	-------------

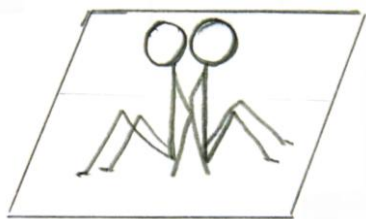
Séance 6

MEA	Situation 6 et Evolution 1
-----	----------------------------

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1 Faire sortir de la maison

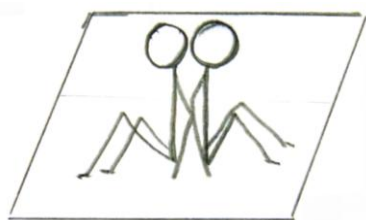
Exclure du territoire



- But :** - Sortir l'adversaire de la maison.
Critère de Réussite : - Sortir une partie du corps de l'adversaire hors de la maison.
Règle : - Départ assis dos à dos / Ne pas se relever.
 - L'arbitre arrête le combat dès qu'une partie du corps d'un des combattants sort de la maison.
Organisation : - Tapis en ilots. 4 élèves par ilot. Durée du combat : 30''.
 - Rôles indifférenciés des combattants.
 - 2 combattants / 1 arbitre / 1 observateur (centré sur les solutions pour gagner).
 - Alternier les rôles et les adversaires au sein des groupes.

Situation 2 Le chasseur et la fourmi

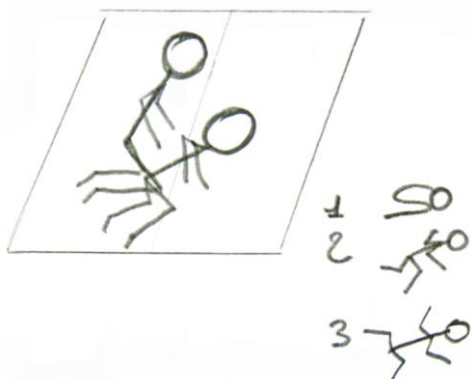
Saisir et bloquer / Se dégager



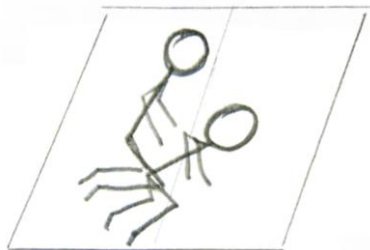
- B :** - Pour le chasseur (attaquant), bloquer la fourmi.
 - Pour la fourmi (défenseur), ne pas rester bloquée.
CR : - Bloquer 3''.
R : - Au départ chasseur et fourmi sont assis dos à dos. / Ne pas se relever.
OR : - Tapis en ilots. 4 élèves par ilot. Durée du combat : 30''.
 - Rôles différenciés des combattants.
 - 2 combattants / 1 arbitre / 1 observateur (centré sur les solutions de l'attaquant).
 - Alternier les rôles et les adversaires au sein des groupes.
E : - 1 Chasseur et fourmi côte à côte sur le dos.
 - 2 Chasseur et fourmi côte à côte sur le ventre.

Situation 3 Retourner tous les animaux

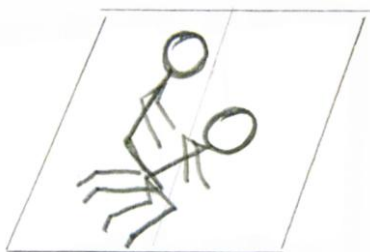
Rechercher des solutions pour retourner l'adversaire



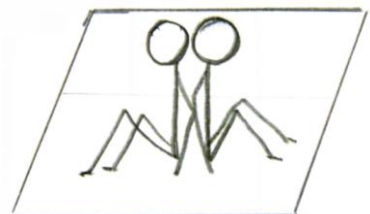
- B :** - Pour le chasseur, mettre les animaux sur le dos.
 - Pour l'animal, ne pas être sur le dos.
CR : - Animal sur le dos, au moins une épaule au sol.
R : - Le chasseur est à genoux sur le côté de l'animal.
 - L'animal est à 4 pattes.
OR : - Tapis en ilots. 4 élèves par ilot. Durée du combat : 30''.
 - Rôles différenciés des combattants.
 - 2 combattants / 1 arbitre / 1 observateur (centré sur les solutions de l'attaquant).
 - Alternier les rôles et les adversaires au sein des groupes.
E : - 1 L'escargot en « boule ».
 - 2 Le crocodile à 4 pattes, bras et jambes écartés.
 - 3 Le chat sur le ventre, bras et jambes écartés.

Situation 4**Retourner la tortue*****Etre efficace pour retourner l'adversaire***

- B** : - Pour l'attaquant, retourner la tortue sur le dos (les deux épaules).
CR : - La tortue sur le dos, les 2 épaules au sol.
R : - L'attaquant est à genoux sur le coté de l'animal qui est à 4 pattes.
 - Au départ l'attaquant a les mains posées sur le dos de la tortue.
- OR** : - Tapis en ilots. 4 élèves par ilot. Durée du combat : 30''.
 - Rôles différenciés des combattants.
 - 2 combattants / 1 arbitre / 1 observateur (centré sur les solutions de l'attaquant).
 - Alternner les rôles et les adversaires au sein des groupes.
- ME** : - Enchaîner : saisir, soulever, pousser, retourner.
- E** : - **1** Au départ : saisie des 2 jambes de l'animal.
 - **2** Au départ : saisie des 2 bras de l'animal.
 - **3** Au départ : saisie d'une jambe et d'un bras de l'animal.

Situation 5**Le combat avantage*****Savoir profiter d'un avantage / Retourner une situation désavantageuse***

- B** : - Pour chacun des attaquants, retourner l'adversaire sur le dos.
CR : - Adversaire sur le dos 3'' au moins une épaule au sol.
R : - L'attaquant « avantage » est à genoux sur le coté.
 - L'attaquant « désavantage » est à 4 pattes.
- OR** : - Tapis en ilots. 4 élèves par ilot. Durée du combat : 30''.
 - Rôles indifférenciés des combattants.
 - 2 combattants / 1 arbitre / 1 observateur (centré sur les solutions de l'attaquant).
 - Alternner les rôles et les adversaires au sein des groupes.
- E** : - **1** « L'avantage » est à genoux dans le dos du « désavantage » qui est assis jambes repliées.
 - **2** « L'avantage » est à genoux sur le coté du « désavantage » qui est allongé sur le ventre.

Situation 6**Les combats*****S'engager et gérer toutes ses ressources / Arbitrer***

- B** : - Amener l'adversaire sur le dos.
CR : - Adversaire sur le dos 3'' au moins une épaule au sol.
- R** : - Ne pas se relever.
 - Départ dos à dos jambes repliées.
- OR** : - Tapis en ilots. 4 élèves par ilot. Durée du combat : 30''.
 - Rôles indifférenciés des combattants.
 - 2 combattants / 1 arbitre / 1 observateur (centré sur les solutions de l'attaquant).
 - Alternner les rôles et les adversaires au sein des groupes.
- E** : - **1 RENCONTRE ENTRE LES GROUPES**
 A l'issue des 2 premiers combats, les 2 gagnants et les 2 perdants se rencontrent.
 A l'issue des 4 combats par groupe (1^{ère} phase), de nouveaux groupes sont constitués uniquement de gagnants ou de perdants de la 1^{ère} phase.

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

- **Remporter au moins un combat (adversaire sur le dos 3'' au moins une épaule au sol) face à des adversaires différents.**