

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
-----	-------------------------------------	-------------

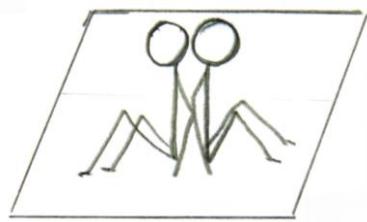
Séance 6

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.

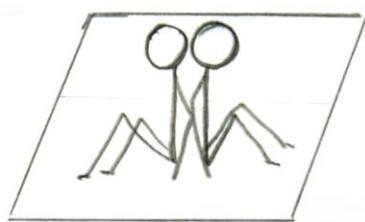
- L'arbitre arrête le combat dès qu'une partie du corps d'un des combattants sort de la maison.

Organisation : - Tapis en îlots. 4 élèves par îlot. Durée du combat : 30''.

- Rôles indifférenciés des combattants.
- 2 combattants / 1 arbitre / 1 observateur (centré sur les solutions pour gagner).
- Alterner 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 îlots. 4 élèves par îlot. Durée du combat : 30''

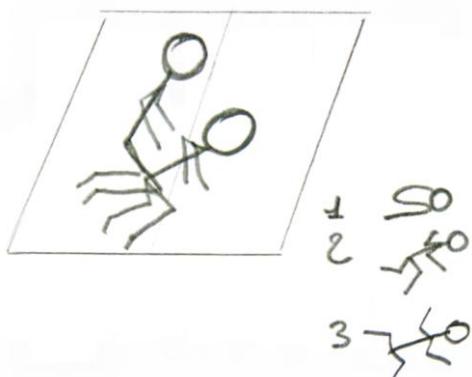
- Rôles différenciés des combattants.
- 2 combattants / 1 arbitre / 1 observateur (centré sur les solutions de l'attaquant).
- Alterner les rôles et les adversaires au sein des groupes.

E : - 1 Chasseur et fourmi côté à côté sur le dos.

- 2 Chasseur et fourmi côté à côté 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 îlots. 4 élèves par îlot. Durée du combat : 30''.

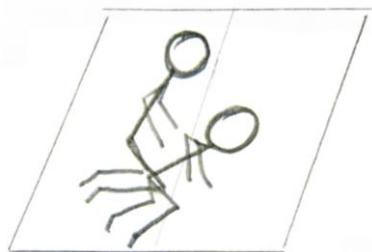
- Rôles différenciés des combattants.

- 2 combattants / 1 arbitre / 1 observateur (centré sur les solutions de l'attaquant).
- Alterner 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 côté 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 îlots. 4 élèves par îlot. Durée du combat : 30''.

- Rôles différenciés des combattants.

- 2 combattants / 1 arbitre / 1 observateur (centré sur les solutions de l'attaquant).

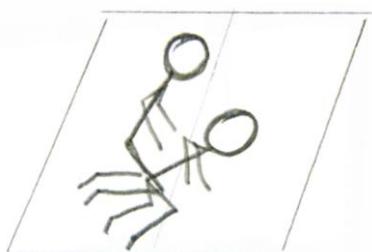
- Alterner les rôles et les adversaires au sein des groupes.

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 avantagé*****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 « avantagé » est à genoux sur le côté.

- L'attaquant « désavantagé » est à 4 pattes.

OR : - Tapis en îlots. 4 élèves par îlot. Durée du combat : 30''.

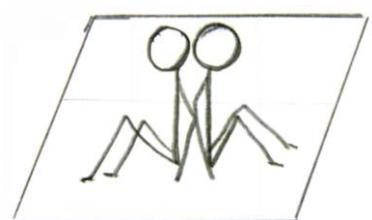
- Rôles indifférenciés des combattants.

- 2 combattants / 1 arbitre / 1 observateur (centré sur les solutions de l'attaquant).

- Alterner 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 côté 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 îlots. 4 élèves par îlot. Durée du combat : 30''.

- Rôles indifférenciés des combattants.

- 2 combattants / 1 arbitre / 1 observateur (centré sur les solutions de l'attaquant).

- Alterner 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.**