

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	Situation 2 + évolution 1	Situation 6-
-------------	---------------------------	--------------

Séance n°2

Situation 1	Situation 3	Situation 6
-------------	-------------	-------------

Séance n 3

Situation 1	Situation 5 +évolution 1	Situation 6
-------------	--------------------------	-------------

Séance n 4

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

Séance n 5

Situation 1	Situation 5 + évolution 2	Situation 6
-------------	---------------------------	-------------

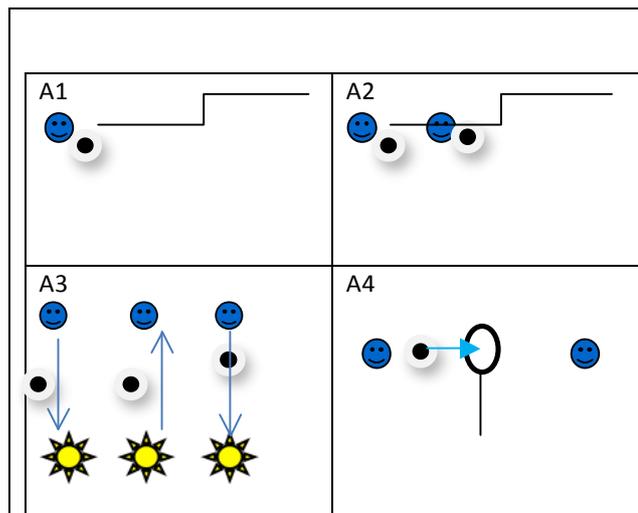
Séance n° 6

Situation 6 sous forme de tournoi

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1 Ateliers décrochés

Développer ses habilités motrices et techniques



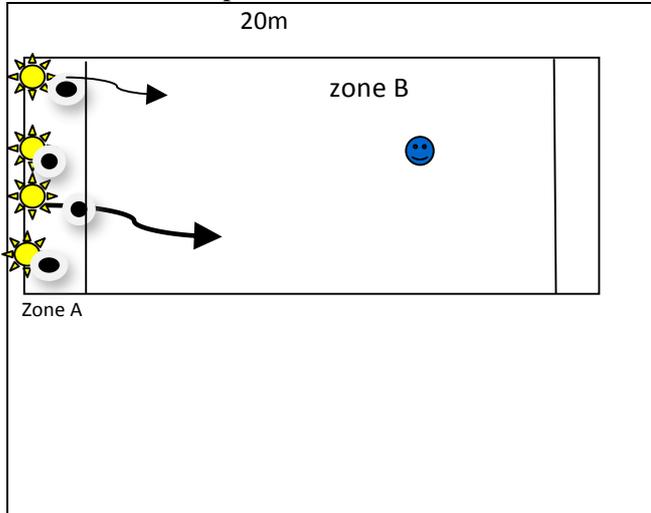
B : Réaliser les différents ateliers selon les compétences des élèves
OR : Classe divisée en ateliers
 Chaque élève évolue dans les ateliers en fonction de ses aptitudes

<p>A1 Dribbler en suivant les lignes de la salle. Variables : en avant, en arrière, main droite, main gauche</p>	<p>A2 Deux dribbleurs se suivent. Le second suit le même chemin que le premier et l'imite dans sa façon de dribbler. E : Le second dirige le premier de la voix.</p>
<p>A3 Se passer la balle sans qu'elle ne tombe par terre. E : • Augmenter la distance. • Varier le type de passes (à terre, à une main...)</p>	<p>A 4 • Passer à un camarade à travers un cerceau tenu à la verticale par un autre élève. E : Varier sur la distance et la taille du cerceau.</p>

Le choix des ateliers peut se faire en fonction des besoins de chaque élève

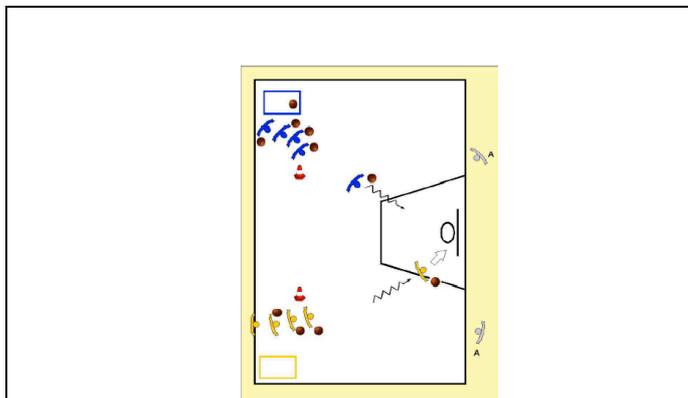
Situation 2 Epervier

Se déplacer en dribblant



B : Traverser en dribblant sans se faire attraper
CR : Nombre de vies à la fin de la partie
OR : - terrain de basket divisé en 4, 1 ballon / enfant
 - un chasuble pour le défenseur, situé dans la zone B
 - les attaquants dans la zone A. Ils ont 4 vies.
 Lorsqu'un attaquant se fait toucher, il perd une vie.
 Le joueur ayant gardé le plus de vies devient défenseur à la partie suivante.
R : Au signal les attaquants doivent quitter leur zone et se rendre de l'autre côté du terrain en dribblant sans se faire toucher.
E :
 1-Augmenter l'espace de jeu
 2- Augmenter le nombre de défenseurs
 3- Donner un ballon au défenseur qui se déplace en dribblant (différenciation pour les bons dribbleurs)

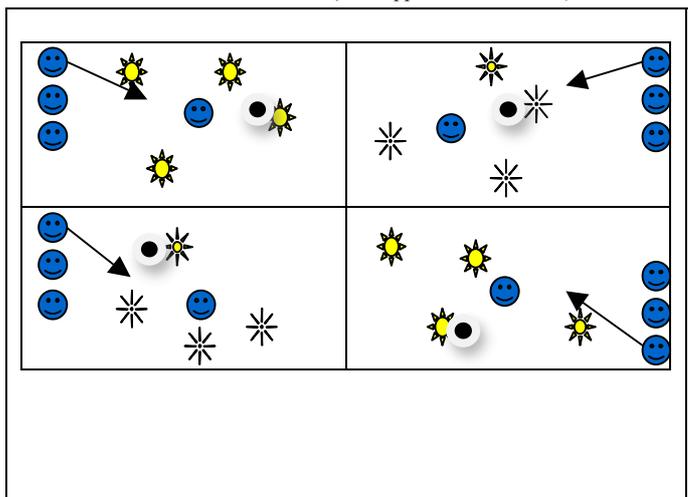
Situation 3 Vider sa caisse



Maîtriser le dribble et le tir au panier

B : vider sa caisse avant l'adversaire.
CR : l'équipe gagnante est celle qui n'a plu de ballons dans sa caisse ou moins de ballons que l'équipe adverse.
OR : Mettre deux terrains de jeu en parallèle .Répartir les ballons par équipe (6 ballons).Prévoir par zone de jeu une maison par équipe. 1 caisse /équipe
R : Prendre un ballon dans sa caisse, aller en dribblant mettre un panier. Si le panier est réussi, aller déposer son ballon (en dribblant) dans la caisse de l'adversaire. Si le panier est raté, ramener le ballon en dans sa caisse.
E : augmenter la distance de tir

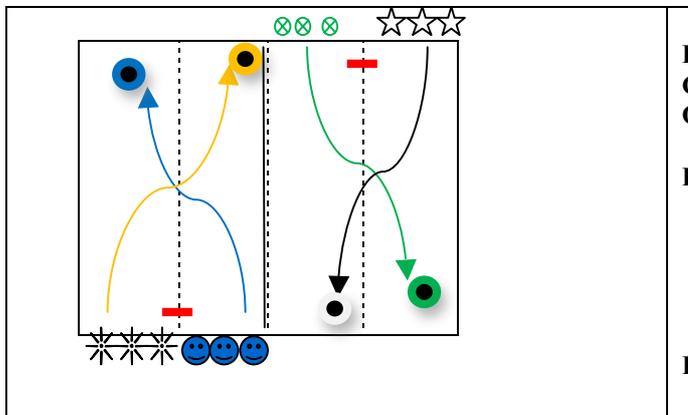
Situation 4 Passe à 5 (avec opposition croissante)



Maîtriser des passes et des réceptions

B : Réaliser plusieurs séries de 5 passes dans un temps donné (6')
CR : 1. avoir réussi 5 passes sans perdre la balle
 2. réaliser le plus de séries de 5 passes
OR : 3 contre 3 ou 4 contre 4 avec opposition croissante
 A chaque phase de jeu, modifier la numérotation des défenseurs (ex. : 1 devient 4, 2 devient 1, 3/2, 4/3)
R : - Pas de contact, respect des limites du terrain
 - A chaque série de 5 passes un défenseur rentre dans le terrain jeu
 - Changement de rôles
 - Dribble non autorisé
E : 1. Avec dribble
 2. Tirer sur une cible (à placer sur un côté du terrain) au bout de 5 passes

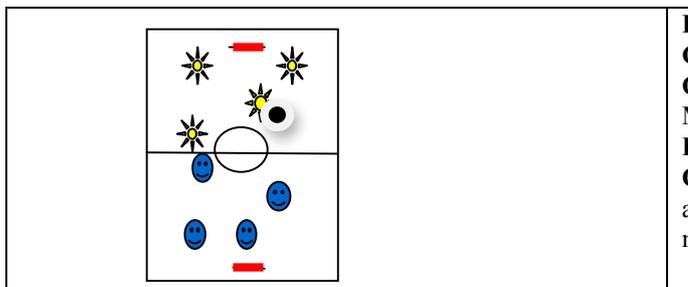
Situation 5 Ballon croisé



Maîtriser la conduite de balle et tirer

B : Ramener le ballon et atteindre la cible
CR : Etre la première équipe à ramener son ballon et atteindre la cible.
OR : La classe est divisée en 4 ou 6 équipes de 4 ou 5 joueurs ; 1 ballon par terrain ; une cible située en hauteur par terrain
R : -1 joueur de chaque équipe lance le ballon le plus loin possible dans le camp adverse et devient défenseur. A chaque partie changer de lanceur/défenseur.
 - les joueurs doivent se faire des passes pour ramener le ballon dans leur camp et tirer dans la cible
E : 1. Un défenseur supplémentaire (3 contre 2)

Situation 6 Match 4 contre 4



Jouer collectivement en respectant les règles

B : Marquer des paniers pour gagner le match
CR : Marquer le plus de paniers possibles
OR : 4 contre 4 sur plusieurs terrains en parallèle
Match : 2 mi-temps de 7'
R : Chaque panier rapporte 2 points.
OR : Pour le tournoi : 2 équipes de 4 joueurs chacune (mixte) + 2 arbitres (un de chaque équipe) par terrain. Les arbitres comptent le nombre de points marqués, les sorties de balles, les fautes (contacts).

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

- **Jouer dans un match (situation de référence S 6) et de remplir les différents rôles : Attaquant, Défenseur et Arbitre**