

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 3 + évolution 1	Situation 2
-------------	---------------------------	-------------

Séance n° 2

Situation 1	Situation 3 + évolutions 1 & 2	Situation 2
-------------	--------------------------------	-------------

Séance n° 3

Evolution 1 de la S1	Situation 4 + évolution 1 & 2	Situation 2
----------------------	-------------------------------	-------------

Séance n° 4

Evolution 2 de la S1	Situation 5 + évolution 1 & 2	Situation 2
----------------------	-------------------------------	-------------

Séance n° 5

Evolution 2 de la S1	Situation 6 + évolutions 1	Situation 2
----------------------	----------------------------	-------------

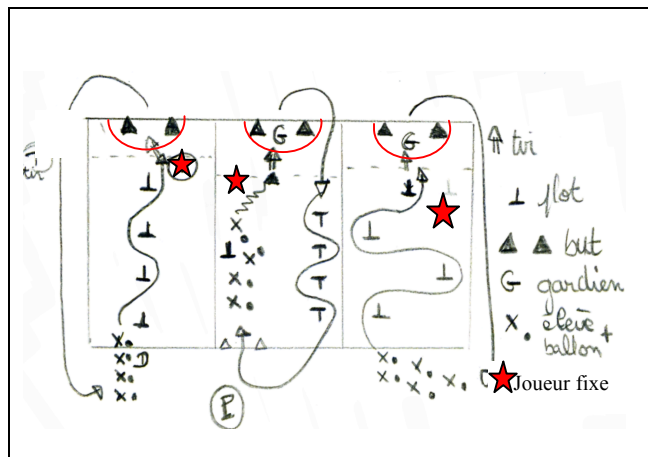
Séance n°6

Evolution 1 de la S6	Situation 2	
----------------------	-------------	--

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1 Ateliers

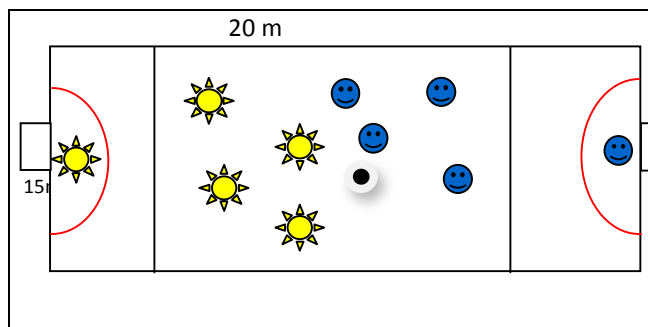
Développer ses habilités motrices et techniques



- B** : Réaliser les parcours proposés
- CR** : conserver le ballon et marquer des buts
- OR** : Classe divisée en ateliers de 5 à 8 élèves
3 parcours différents ou +, à réaliser 5 fois : conduite de balle, slalom, passe et renvoi d'un joueur fixe et tir avec ou sans gardien
Puis changement de parcours
- E** : 1 Varier les distances (tir au but, slalom...)
2 Faire entrer un défenseur dans une zone près du but

Situation 2 Match

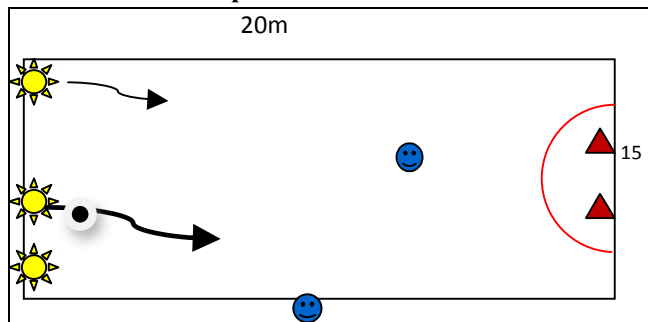
Jouer collectivement en respectant les règles



- B** : Marquer des buts pour gagner le match
- CR** : Gagner le match
- OR** : 5 contre 5
Match : 2 mi-temps de 7'
- R** : Zone du gardien interdite aux autres joueurs
Respect des règles et des limites du terrain
Instaurer progressivement les règles spécifiques du hand (marché ; reprise de dribble, etc.)

Situation 3 Eperviers

Maîtriser la conduite de balle et tirer 1



- B** : Marquer dans la cible adverse
- CR** : Pour les attaquants, éperviers : se rapprocher de la zone pour tirer et marquer
- OR** : 3 éperviers contre 1 chasseur sur plusieurs terrains ; 1 ballon par terrain. Changer les rôles tous les 5 essais.
- R** : Quand la balle sort de l'espace, les attaquants repartent du départ. Les défenseurs doivent empêcher les attaquants de marquer.
- E** : 1. Délimiter une zone de tir (proche du but)
2. Même situation en 3 contre 2

Situation 4 Béret Hand

Maîtriser la conduite de balle et tirer 2

	<p>B : S'emparer du ballon et revenir marquer dans son camp. CR : nombre de fois ou un joueur s'empare du ballon et qu'il marque OR : 2 équipes de 5 contre 5, 1 ballon / binôme appelé</p> <p>R : Règles du béret</p> <p>E : 1. Faire progresser le ballon vers la cible adverse 2. Possibilité d'appeler plusieurs numéros sans ballon supplémentaire</p>
--	---

Situation 5 Passes à 5

Maîtriser des passes et des réceptions

	<p>B : Réaliser plusieurs séries de 5 passes dans un temps donné (6')</p> <p>CR : 1. avoir réussi 5 passes sans perdre la balle 2. réaliser le plus de séries de 5 passes</p> <p>OR : 4 contre 4 ou 3 contre 3 avec opposition croissante A chaque phase de jeu, modifier la numérotation des défenseurs (ex. : 1 devient 4, 2 devient 1, 3/2, 4/3)</p> <p>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</p> <p>E : 1. Avec dribble 2. Tirer sur une des 4 cibles (à placer sur les côtés du terrain) au bout de 5 passes</p>
--	---

Situation 6 Ballon croisé

Maîtriser la conduite de balle et tirer 3

	<p>B : Ramener le ballon dans son but</p> <p>CR : être la première équipe à ramener son ballon dans son but.</p> <p>OR : la classe est divisée en 4 ou 6 équipes de 4 ou 5 joueurs ; 1 ballon par terrain</p> <p>R : - 1 joueur de chaque équipe lance le ballon le plus loin possible dans le camp adverse et devient défenseur. - les joueurs doivent se faire des passes ou dribbler pour ramener le ballon dans leur camp et tirer dans les buts (zone de tir à 3m)</p> <p>E : 1. Un défenseur supplémentaire (3 contre 2)</p>
--	--

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

- Jouer dans un match (situation 2) et assurer les différents rôles (attaquant, défenseur et arbitre) de façon active et collective en respectant les règles.