

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

Séance n° 4

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

Séance n° 5

Situation 5 et évolution 1

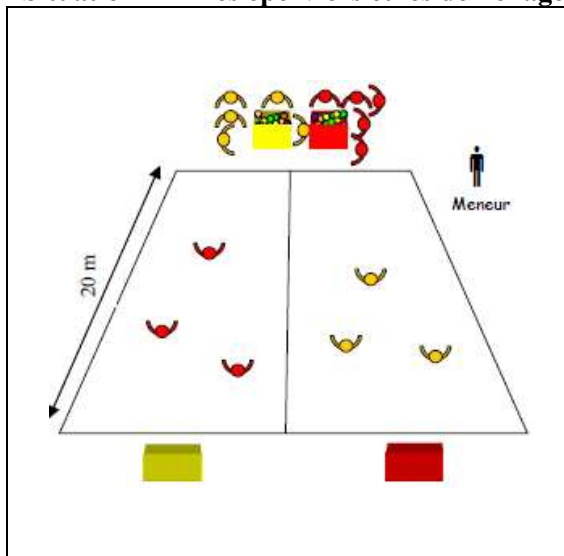
Séance n°6

Situation 6 et évolution 1

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1 Les éperviers et les déménageurs

S'informer sur le jeu pour mettre en place des stratégies



But: - 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.

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

Organisation: - 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'.

Règles : - Au début de chaque manche, chaque équipe détermine secrètement le nombre d'éperviers qu'elle envoie contrer 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.

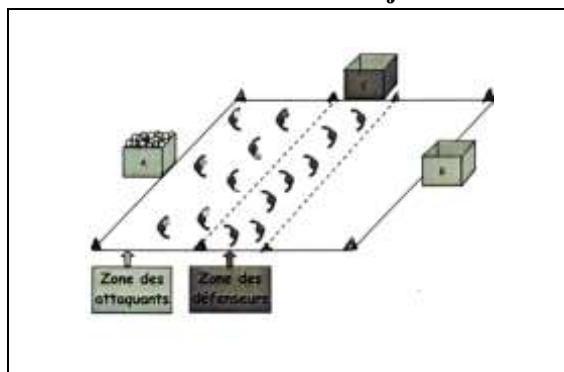
- Le jeu s'arrête quand la réserve d'objets est vide ou que le temps est écoulé.

- Puis changement de rôles.

Evolution: -1 Modifier la taille du terrain.

Situation 2 La course aux objets

Assumer plusieurs rôles et s'informer sur le jeu



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.

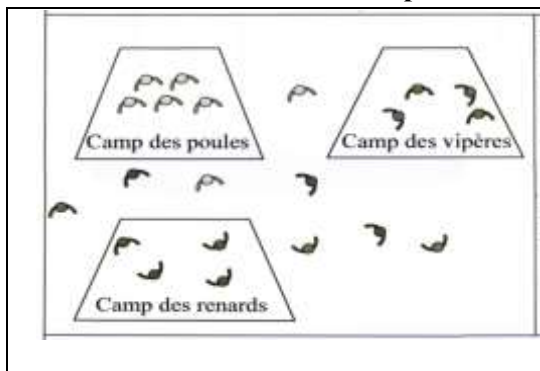
- Terrain comportant 3 zones délimitées par des plots.

- 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.

Situation 3 Poules, renards vipères

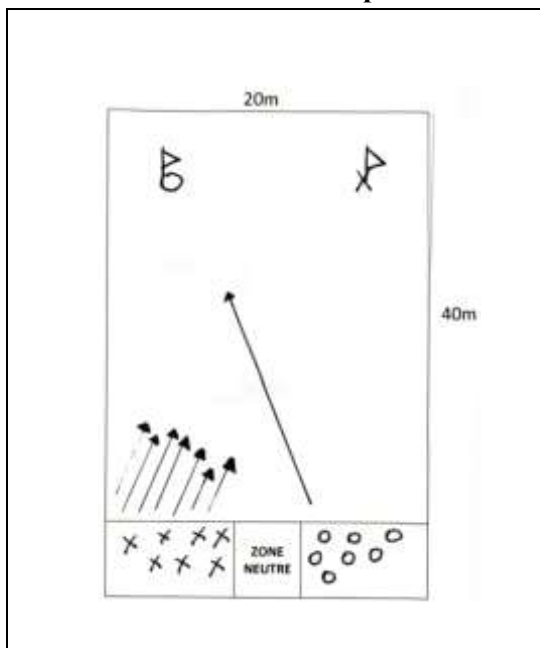
Assurer plusieurs rôles



- B** : - Chaque équipe doit capturer une autre équipe selon les modalités suivantes : les poules capturent les vipères, les vipères capturent les renards, les renards capturent les poules.
- CR** : - Dans un temps défini (5'), avoir le plus de prisonniers.
- OR** : - 3 équipes de 6 à 8 joueurs, un terrain de 30m/30m, 3 « refuges/prisons » affectés chacun à une équipe. Chasubles de 3 couleurs différentes.
- R** : - Toucher les joueurs de l'équipe cible pour les capturer et les emprisonner dans son camp.
- Lorsqu'un joueur est capturé il est emmené dans le camp de l'attaquant sans que l'on puisse le toucher.
- E** : - 1 Avec délivrance.

Situation 4 Le double drapeau

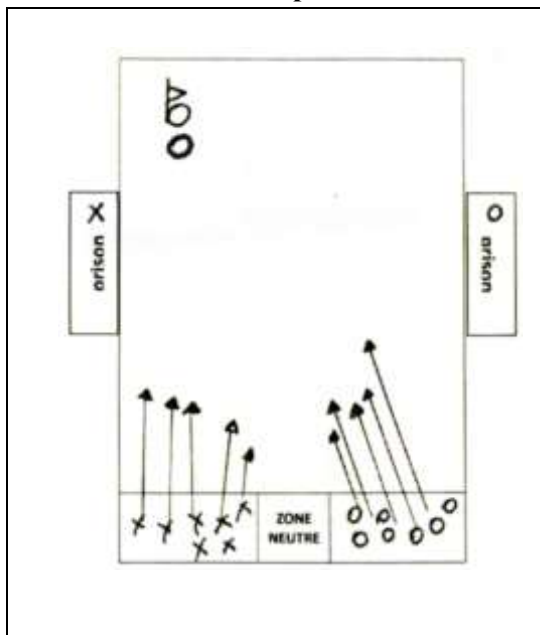
Prendre des informations pour construire une stratégie



- B** : - Attaquants : ramener son « drapeau » (un élève) dans son camp.
- CR** : - Ramener le drapeau dans son camp avant l'équipe adverse (1 point).
- Avoir marqué plus de points que l'adversaire à l'issue du jeu.
- R** : - Les 2 équipes sont alternativement en attaque et en défense après chaque « touche » du drapeau.
- Le joueur drapeau se déplace vers son camp dès qu'il est touché par un attaquant (joueur de son équipe désigné secrètement).
- Les défenseurs s'élancent du fond de leur camp lorsque l'attaquant (désigné secrètement) démarre pour ramener (toucher) le joueur drapeau
- Les défenseurs ont le droit de toucher le joueur drapeau et l'attaquant qui s'immobilisent. Les défenseurs regagnent leur camp. Ces derniers deviennent attaquants le coup suivant.
- OR** : - 2 équipes de 8 à 15 joueurs. Un terrain de 20m x 40m.
- Les 2 camps sont séparés par une zone neutre.
- 2 drapeaux (élèves) disposés dans la diagonale opposée à chaque camp.
- Des chasubles de 2 couleurs pour différencier les équipes.
- Après chaque gain de partie (drapeau rentré), alterner les rôles au sein de chaque équipe.
- E** : - 1 Les attaquants immobilisés peuvent être délivrés par l'attaquant suivant. Tant qu'ils ne sont pas à nouveau immobilisés ils peuvent toucher le drapeau immobilisé pour qu'il se déplace.

Situation 5 Le drapeau avec chien

Prendre des informations pour construire une stratégie



- B** : - Pour les attaquants : rapporter le drapeau (un élève) dans leur camp.
- Pour les défenseurs : protéger le drapeau en attrapant les attaquants.
- CR** : - Ramener le drapeau dans son camp avant l'équipe adverse (1 point).
- Avoir marqué plus de points que l'adversaire à l'issue du jeu.
- R** : - 2 équipes : les défenseurs et les attaquants.
- Alternance de manches (tps limité) en inversant le rôle des deux équipes.
- Parmi les attaquants, un élève est le « drapeau ». Il se déplace vers son camp dès que le jeu est lancé (attaquants et défenseurs s'élançant au signal). Il s'immobilise s'il est touché par un défenseur. Il repart quand il est touché par un attaquant.
- Parmi les attaquants un élève est le « chien » : il a droit de prise sur les défenseurs qui vont alors en prison. Il est intouchable mais ne peut toucher le drapeau.
- Les défenseurs ont droit de prise sur tous les attaquants en les touchant. Ceux-ci vont alors en prison
- OR** : - 2 équipes de 8 à 15 joueurs.
- Terrain 30m x 20m avec 2 prisons.
- Chasubles de 2 couleurs différentes.
- Un temps limité pour chaque manche.
- Changer les rôles au sein des équipes à l'issue de chaque partie.

40m x 40m

B : - Pour les deux équipes, rapporter le drapeau dans leur camp.

CR : - Ramener le drapeau avant les adversaires (1point).
- Avoir marqué plus de points que l'adversaire à l'issue du jeu.

R : - Idem jeu 5.
- **DIFFERENCES** :
- Dans chaque équipe : un drapeau et deux chiens.
- Les joueurs des deux équipes sont uniquement attaquants. Ils ne peuvent toucher les adversaires.
- Seuls les chiens peuvent toucher et envoyer en prison les attaquants adverses.

OR :- Idem jeu 5.
- Terrain de 40m x 40m avec deux prisons.
- Deux joueurs drapeaux.
- Quatre chiens.
- Changer les rôles au sien des équipes à l'issue de chaque partie.

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**