

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+ évolutions
-------------	-------------------------

Séance n° 2

Situation 1	Situation 3 + évolutions
-------------	--------------------------

Séance n° 3

Situation 2	Situation 5	Situation 4
-------------	-------------	-------------

Séance n° 4

Situation 1+évolution 1	Situation 5 + évolutions	Situation 4
-------------------------	--------------------------	-------------

Séance n° 5

Situation 1 + évolution 2	Situation 6	Situation 4
---------------------------	-------------	-------------

Séance n° 6

Situation 6 + évolutions 1 et 2	Situation 4
---------------------------------	-------------

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1 Ateliers d'habiletés motrices

Maîtriser le disque : le lancer, l'attraper, se l'échanger

L'horloge	Lance et attrape	Relais zigzag	<p>Organisation : classe divisée en ateliers, zones matérialisées</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">L'horloge</th> <th style="width: 33%;">Lance et attrape</th> <th style="width: 33%;">Relais zigzag</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <p>But : attaquants (A): se faire le maximum de passes sans faire tomber le disque ou se le faire intercepter</p> <p>défenseurs (D) : intercepter le disque</p> <p>Critère de Réussite : faire plus de passes que l'équipe adverse</p> <p>Règles: les défenseurs entrent un par un dans l'espace des attaquants après avoir effectué le tour en courant</p> </td> <td> <p>B : lancer le disque/réceptionner le disque entre les deux mains</p> <p>CR : se faire le maximum de passes consécutives</p> <p>OR : 1 disque pour deux élèves</p> <p>R : les lancers et les réceptions doivent se faire dans les espaces délimités</p> </td> <td> <p>B : effectuer des passes jusqu'à la zone de marque</p> <p>CR : ne pas faire tomber le disque</p> <p>OR : chaque élève se place au niveau d'un plot</p> <p>R : la dernière réception de disque doit se faire par un élève situé dans la zone de marque</p> <p>ME : utiliser le pied de pivot pour passer de la réception au lancer</p> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Evolutions : 1. distance entre les coéquipiers 2. temps limité</p>	L'horloge	Lance et attrape	Relais zigzag	<p>But : attaquants (A): se faire le maximum de passes sans faire tomber le disque ou se le faire intercepter</p> <p>défenseurs (D) : intercepter le disque</p> <p>Critère de Réussite : faire plus de passes que l'équipe adverse</p> <p>Règles: les défenseurs entrent un par un dans l'espace des attaquants après avoir effectué le tour en courant</p>	<p>B : lancer le disque/réceptionner le disque entre les deux mains</p> <p>CR : se faire le maximum de passes consécutives</p> <p>OR : 1 disque pour deux élèves</p> <p>R : les lancers et les réceptions doivent se faire dans les espaces délimités</p>	<p>B : effectuer des passes jusqu'à la zone de marque</p> <p>CR : ne pas faire tomber le disque</p> <p>OR : chaque élève se place au niveau d'un plot</p> <p>R : la dernière réception de disque doit se faire par un élève situé dans la zone de marque</p> <p>ME : utiliser le pied de pivot pour passer de la réception au lancer</p>
L'horloge	Lance et attrape	Relais zigzag							
<p>But : attaquants (A): se faire le maximum de passes sans faire tomber le disque ou se le faire intercepter</p> <p>défenseurs (D) : intercepter le disque</p> <p>Critère de Réussite : faire plus de passes que l'équipe adverse</p> <p>Règles: les défenseurs entrent un par un dans l'espace des attaquants après avoir effectué le tour en courant</p>	<p>B : lancer le disque/réceptionner le disque entre les deux mains</p> <p>CR : se faire le maximum de passes consécutives</p> <p>OR : 1 disque pour deux élèves</p> <p>R : les lancers et les réceptions doivent se faire dans les espaces délimités</p>	<p>B : effectuer des passes jusqu'à la zone de marque</p> <p>CR : ne pas faire tomber le disque</p> <p>OR : chaque élève se place au niveau d'un plot</p> <p>R : la dernière réception de disque doit se faire par un élève situé dans la zone de marque</p> <p>ME : utiliser le pied de pivot pour passer de la réception au lancer</p>							

Situation 2 « 3 contre 1 »

Maîtriser des passes et des réceptions en mouvement

	<p>B : amener le disque dans sa zone de marque.</p> <p>CR : nombre de fois où le disque est réceptionné dans la zone de marque.</p> <p>OR : l'espace de jeu est délimité par des plots avec une zone de marque définie et le disque est posé au sol. Les élèves changent de rôle au sein de leur groupe.</p> <p>R : -un des attaquants court pour ramasser le disque posé au sol et fait une passe à un coéquipier. La dernière réception de disque doit se faire par un élève situé dans la zone de marque. -ne pas se déplacer avec le disque, possibilité d'utiliser le pied de pivot. -respecter la distance réglementaire (un bras) lorsque le défenseur cherche à récupérer le disque. -le défenseur peut intercepter le disque, le faire tomber au sol ce qui fait perdre les attaquants.</p> <p>E : 1. distance du disque posé au sol par rapport à la zone de marque 2. « 3 contre 2 »</p>
--	--

Situation 3 « Passe à 5 »

Maitriser des passes et des réceptions

		<p>B : se faire des passes</p> <p>CR : réussir 5 passes consécutives dans l'espace de jeu.</p> <p>OR : 4 attaquants pour 1 défenseur sur chaque terrain. Après 5 passes consécutives, entrée d'un nouveau défenseur jusqu'à l'égalité numérique. Auto-arbitrage. Les élèves changent de rôle au sein de leur groupe.</p> <p>R: ne pas se déplacer avec le disque, possibilité d'utiliser le pied de pivot.</p> <p>E : 1. Règle des « 10 » secondes pour transmettre le disque 2. 4 contre 4 avec changement de rôle (attaquant/défenseur) lorsque le disque est intercepté ou tombe au sol.</p>

Situation 4 Match

Jouer collectivement en respectant les règles

	<p>B : se faire des passes pour atteindre la zone de marque. Un point est marqué lorsqu'un joueur attrape au vol, dans la zone de marque, le disque lancé par l'un de ses partenaires.</p> <p>CR : réceptionner le disque dans sa zone de marque plus de fois que l'équipe adverse pour gagner le match.</p> <p>OR : 2 terrains délimités avec une zone de marque matérialisée. Pour chaque terrain 2 équipes s'affrontent et une 3^{ème} équipe observe. Durée du match définie (5 minutes)</p> <p>R : le porteur de disque ne peut pas se déplacer avec le disque en main mais peut utiliser son pied de pivot. Auto-arbitrage recommandé.</p>
--	--

Situation 5 « A l'attaque »

S'organiser pour faire progresser le disque

	<p>B : amener le disque dans la zone de marque sans le faire tomber ou sans que les défenseurs ne l'interceptent.</p> <p>CR : marquer le plus de points possible durant le temps défini ; 1 point à chaque fois que le disque est réceptionné par un attaquant dans la zone de marque.</p> <p>OR : 5 contre 5 avec opposition croissante A chaque phase de jeu, modifier la numérotation des défenseurs (ex. : 1 devient 5, 2 devient 1, 3/2, 4/3 et 5/4)</p> <p>R : Le jeu démarre par une passe entre les attaquants, le défenseur n°1 est sur le terrain. -retour au départ si le disque tombe ou est intercepté. -à chaque disque perdu, les défenseurs ressortent du terrain. -1 défenseur supplémentaire par point marqué. -ne pas se déplacer avec le disque, possibilité d'utiliser le pied de pivot.</p> <p>E : 1. accélérer l'entrée des défenseurs, 2. varier les zones d'entrée des défenseurs.</p>
--	--

Situation 6 Disques croisés

Maîtriser collectivement la progression du disque

	<p>B : Ramener le disque dans sa zone.</p> <p>CR : être la première équipe à ramener son disque dans sa zone.</p> <p>OR : la classe est divisée en 4 ou 6 équipes de 4 ou 5 joueurs ; 2 disques par terrain.</p> <p>R : -1 joueur de chaque équipe lance le disque de l'équipe adverse le plus loin possible dans le camp adverse. - les joueurs doivent se faire des passes pour ramener le disque envoyé par l'équipe adverse dans sa zone. - ne pas se déplacer avec le disque, possibilité d'utiliser le pied de pivot.</p> <p>E : 1. Imposer un nombre minimum de passes avant de tirer. 2. Un défenseur qui gêne le retour de l'autre équipe (donc 1 attaquant de moins)</p>
--	---

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

Jouer un match (situation de référence S4) en assurant différents rôles : attaquants et défenseurs