

FICHE-TYPE pour UE d'ouverture parcours Licence  
ANNÉE UNIVERSITAIRE 2019 /2020

Renouveau avec modification

Suppression

Renouveau à l'identique

Création

Composante ou service assurant la gestion pédagogique de l'UEO : SUAPS

Composante ou service assumant la charge financière de l'UEO : SUAPS

Intitulé de l'UEO : FOOTBALL

UEO Crédité : Oui  non

Responsable : Eric MARIZY - Directeur du SUAPS - eric.marizy@univ-avignon.fr

Intervenants : Olivier LEFEBVRE

Semestres concernés : 1 2 3 4 5 6

Public concerné étudiants et personnel : L'ensemble des étudiants de l'UAPV  oui  non

Capacité d'accueil de cette UEO par semestre : Semestre pair : 30 Semestre impair : 30

Compétences visées :

**Compétence 1 :** Etre capable d'appréhender et d'utiliser les règles, les codes et les principes de travail nécessaires à l'optimisation de la performance

**Compétence 2 :** Etre capable de planifier et de gérer une séquence de travail collective

A travers l'UEO Football, les compétences générales surlignées seront particulièrement sollicitées.

Développer ces compétences générales sous-tend de s'investir dans l'activité Football à travers des compétences spécifiques à l'activité, constituant ainsi la trame de la formation.

**Ces 3 compétences spécifiques sont les suivantes :**

1. Etre capable d'identifier dans l'action et d'exploiter les indices permettant d'assurer la continuité ou la discontinuité du jeu. > Je suis capable d'avancer vite avec le ballon, d'accélérer son trajet (différentes directions et longueurs de passes), ou de le contrôler en fonction de la configuration de jeu.
2. Etre capable d'utiliser des espaces permettant la poursuite d'un jeu rapide. > Je suis capable de m'écarter, de demander derrière la défense, de ne pas m'aligner.
3. Etre capable de vivre les rôles incontournables à la reconquête du ballon. > Je me replace à la perte du ballon, je reste disponible sur mes appuis en freinant ou stoppant l'attaque adverse.

<b>Compétence 1</b>	Etre capable de se mettre dans une logique de projet personnel – auto évaluation – et de faire évoluer ce projet
<b>Compétence 2</b>	Etre capable de se situer dans une démarche d'acculturation, de découverte et d'appropriation culturelle (investissement dans une activité inconnue)
<b>Compétence 3</b>	Etre capable de gérer ses limites et de doser ses efforts
<b>Compétence 4</b>	Etre capable d'assumer son image – silhouette, corps _ de prendre conscience des langages et des codes non verbaux- et de les utiliser
<b>Compétence 5</b>	Etre capable de vivre et faire vivre des situations émotionnelles nouvelles et d'en donner une expression
<b>Compétence 6</b>	Etre capable d'appréhender et d'utiliser les règles, les codes et les principes de travail nécessaires à l'optimisation de la performance
<b>Compétence 7</b>	Etre capable d'appréhender l'importance de la qualité de la relation humaine, sur les performances
<b>Compétence 8</b>	Etre capable de planifier et de gérer une séquence de travail collective
<b>Compétence 9</b>	Etre capable de se mettre en position de soutien face à une situation problème d'un collaborateur
<b>Compétence 10</b>	Etre capable d'appréhender l'exposition de soi, l'épreuve ou la confrontation comme un élément de construction personnelle

Concernant l'attribution des crédits, les étudiant(e)s ne pourront en bénéficier que si ils ont atteint le niveau exigé en fin de cycle décrit un peu plus loin, et si ils ont participé, de manière motrice ou organisationnelle à au moins 10 TD. Une évaluation au milieu du cycle de formation sera prise en compte, ainsi qu'un contrôle terminal des compétences et connaissances visées.

### **Contenu détaillé du programme :**

### **Conditions pour obtenir les crédits :**

Acquérir les compétences spécifiques apparaissant en gras.

Démontrer de l'envie, se montrer curieux face au contenu des séances.

> Un indicateur important sera la valorisation des progrès au niveau moteur au fil des séances.

Enfin être ponctuel, respectueux et s'inscrire dans une dynamique collective de cohésion et de plaisir lors des séances.

Situation de référence.

Match de 8 minutes à 7 contre 7 (6 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain de football à 7.

**OBJECTIF :** Dramatiser certaines situations offensives et défensives à travers le choix de favoriser une situation de pressing sur une équipe qui fait circuler le ballon dans son propre camp.

Thème du match :> 3 passes consécutives dans sa moitié de terrain, l'équipe marque 1 point.

➤ But marqué = 3 points.

**Grille d'évaluation : (page suivante)**

Rôles		Etape 1 En voie d'acquisition	Etape 2 Acquis 1 <sup>er</sup> degré	Etape 3 Acquis 2 <sup>ème</sup> degré
« Le PORTEUR DE BALLE »	Reconnaitre rapidement les indicateurs pour aller vite vers l'avant	<b>Le conservateur</b> Le joueur est capable de maîtriser la circulation du ballon dans un espace proche mais ne possède pas le bagage technique pour orienter le jeu (passes dans les espaces libres/dribbles/contrôles orientés).	<b>L'accélérateur</b> Le joueur est capable d'identifier une « situation favorable », pour aller vite vers l'avant. La conduite du ballon est assurée afin de jouer en relais ou en profondeur.	<b>L'alternateur</b> Prend l'information dès la récupération du ballon et sait alterner les temps ou le jeu doit d'être accéléré (face à une défense en retard) ou bien placé (face à une défense repliée).
« Le PARTENAIRE »		<b>Actif mais brouillon</b> Le partenaire cherche à se démarquer pour offrir une solution de passe, mais manque d'efficacité (démarquage trop proche du porteur et souvent dos au but, ce qui a pour effet de ralentir la progression du ballon).	<b>Le coéquipier</b> Le partenaire fait des appels vers l'avant et les côtés lorsque la situation de jeu le permet. Il n'oriente pas systématiquement tous ses contrôles vers un espace libre.	<b>Le coéquipier</b> Le partenaire privilégie ses appels de balles, dans un couloir latéral libre. L'orientation de sa course lui permet de prendre l'information sur le placement de l'adversaire, le ballon et la cible.
« Le DEFENSEUR »	Faire le bon choix en fonction de sa position sur le terrain : Ralentir l'action du porteur de balle ou bien se replacer défensivement.	<b>Le défenseur intermittent</b> Défend uniquement sur le porteur de balle et oublie les autres adversaires. Agit dans la précipitation ou trop tard.	<b>Le défenseur engagé</b> Consent à faire des efforts (allers /retours) pour s'acquitter de sa tâche défensive. Ne se fait plus éliminer facilement en se <b>jetant pas</b> dans le duel.	<b>Le défenseur tactique</b> Recul frein acquis. Se replace défensivement de façon à bien occuper le terrain. Coulisse en fonction de l'orientation de ses partenaires pour bien occuper l'espace défensif. Harcèle plus efficacement le porteur.
Rôle Social				ÊTRE PONCTUEL. Tolérant vis-à-vis de ses partenaires et adversaires. Agir dans le respect des règles collectives mises en place.

Signature du responsable de l'UEO :

Date et avis du conseil de la composante ou du service de rattachement :