





Organisation de l'UEO/R	Nombre d'heures en présentiel par semestre : 18h/semestre Si labellisation MAPUI, nb d'heures en distanciel par semestre : Nombre d'heures par semaine : 1h30 Lieu du déroulé de l'UEO/R : Pôle sportif – Campus Hannah Arendt <i>Si organisation spécifique (ex : UEO dispensée hors université, pendant les vacances d'enseignement, etc.), précisez :</i> UEO/R pouvant être dispensée entièrement à distance en cas de nécessité : OUI <input checked="" type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/>
Prérequis éventuels : OUI <input type="checkbox"/> NON <input checked="" type="checkbox"/> <i>Si oui, précisez :</i>	
Objectifs et contenus : Compétences spécifiques liées à l'activité support : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Développer des conduites décisionnelles (dans une perspective tactique) sous pression temporelle, spatiale et événementielle ▪ Développer une motricité spécifique qui intègre précision et puissance, se traduisant par la production de trajectoires de plus en plus variées. (Postures/Prises/Frappes) ▪ Développer les outils d'analyse permettant d'apprécier sa prestation et celle d'un autre joueur ▪ Assumer les différents rôles inhérents à l'activité (Partenaire/Adversaire/Contre plus fort/Contre moins fort). <i>Procédure pédagogique :</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Un continuum technique en 8 étapes à maîtriser (Fil rouge) ▪ Des temps de travail technique et tactique en autonomie « assistée » (Enseignant ressource) ▪ Une forme de pratique d'opposition collective du Badminton (ronde italienne en score partagé) combinant le jeu en simple et le jeu en double. <i>Justification :</i> A travers cette proposition dans l'activité Badminton, nous chercherons à engager l'étudiant dans plusieurs directions qui nous semblent ambitieuses certes, mais prometteuses dans une logique de formation universitaire. <ol style="list-style-type: none"> 1. La première ambition est celle d'un développement des compétences méthodologiques et sociales de l'étudiant. Les formes de pratiques proposées feront la part belle au coaching, au partenariat, au travail en autonomie offrant ainsi de nombreuses occasions de les mettre en œuvre. 2. La deuxième est celle d'un développement des ressources physiques et intellectuelles de l'étudiant. Si l'activité badminton est l'occasion de développer des compétences transversales (cf. 1ère ambition), elle n'en devient pas non plus qu'un prétexte. De réelles acquisitions motrices spécifiques peuvent être envisagées à condition de laisser le temps aux étudiants de les stabiliser. (Continuum d'épreuves de V1 à V8 voir fiche) + situations d'apprentissage tactiques. On peut citer par exemple « la différenciation frappe main haute/frappe main basse » « La maniabilité de la raquette et le changement de prises » « L'accélération de la tête de raquette ». <i>Présentation de la Forme de pratique proposée aux étudiants :</i> <p>Les étudiants seront amenés au cours du cycle à vivre une expérience de match par équipe sous forme de ronde italienne. Chaque équipe de 2 joueurs enchaîne 2 simples et termine la rencontre par un double en conservant à chaque transition le score du match précédent. Le principe est de créer les conditions pour « intéresser » les joueurs à s'engager dans l'opposition et le coaching via un système de comptage des points appelé score partagé.</p> <p>1ère séquence : simple 1 A/B, jusqu'à ce qu'un des 2 joueurs parvienne à 10. 2ème séquence : simple 2 A'/B', jusqu'à ce qu'un des 2 joueurs parvienne jusqu'à 20. 3ème séquence : double A-A'/B-B' jusqu'à ce qu'une des 2 paires parvienne jusqu'à 30.</p> <p>Dans chaque séquence, un temps mort peut-être demandé par un des joueurs qui est en train de jouer.</p>	

Pour valider ses crédits d'UEO, il faut satisfaire obligatoirement à 3 conditions :

1. L'assiduité 
2. L'implication 
3. Le niveau de jeu 





• **1^{ère} condition : l'assiduité. 10 séances de présence obligatoire. C'est l'étoile noire.** 

• **2^{ème} condition : Un engagement minimum tout au long du cycle (= Intensité, sérieux proposé par l'étudiant et perçu par l'enseignant). Ce sont les étoiles rouges.**

Echelle d'engagement ressenti par l'enseignant : 

Il faut obtenir 2 étoiles rouges minimum.

En situation de match, cela se traduit par :

- Maîtrise en situation de jeu du « Kit de survie » = 10 Règles indispensables à connaître. 
- Un niveau de maîtrise des exercices d'entraînement supérieur ou égal à V4. (Voir exercices d'entraînement). 
- Implication dans le rôle de partenaire/coach dans la ronde italienne : 
 - Se désintéresse totalement.
 - Suit l'évolution de la rencontre. (Connaissance du score à tout moment)
 - Coache et encourage.
- Implication de l'étudiant dans son UEO : 
 - Situe avec lucidité son niveau de jeu et celui de son partenaire dans le référentiel (étoiles vertes).

3^{ème} condition : Compétence/ Niveau de jeu minimal à satisfaire : l'étudiant est capable de présenter à minima un profil de jeu de niveau 3. Ce sont les étoiles vertes. 

1. Niveau 1 : La coïncidence raquette-volant est hasardeuse. Cela se traduit par une absence d'échange et un jeu particulièrement discontinu. La direction des trajectoires du volant est aléatoire.
2. Niveau 2 : La coïncidence raquette-volant est plus régulière. La durée des échanges se rallonge nettement, le joueur cherchant à renvoyer une fois de plus que son adversaire en attendant la faute de celui-ci. Les trajectoires des volants sont peu différenciées et souvent centrales.
3. **Niveau 3 : Le joueur cherche à orienter le volant régulièrement dans des zones périphériques ou libérées. Même si la réalisation n'est pas toujours réussie, l'étudiant démontre, dès le service *, la volonté de poser un problème à son adversaire. Cependant, en situation défensive ou défavorable, seul le renvoi compte du moment que le volant franchit le filet.**
4. Niveau 4 : Le joueur disperse les volants géographiquement et varie ses trajectoires aussi bien en frappes hautes qu'en frappes basses. En situation défavorable, le joueur
5. Niveau 5 : Le joueur disperse les volants et varie le rythme de son jeu. Il cherche à jouer sur la vitesse des trajectoires en les accélérant ou les ralentissant pour déstabiliser son adversaire. Il cherche à prendre les volants très tôt et à masquer ses intentions (Feintes & Fixations).

On peut « acheter une étoile verte » ! Oui avec 2 étoiles rouges !!! (Cela signifie qu'il en faut 4 en tout pour valider).

Pour valider, l'étudiant doit donc avoir validé,

- **L'étoile NOIRE.**
- **Au minimum 2 étoiles ROUGES.**
- **Au minimum 3 étoiles VERTES.**

* Les situations d'apprentissage dites en « Victoire Express » et « Défaite Express » seront proposées aux étudiants pour les aider à progresser sur un « jeu en intention manifeste ».

Modalités de contrôle des connaissances : voir plus haut

(évaluation semestrielle en contrôle continu et/ou terminal)

Evaluation 1 : Choisissez un élément.

Si autre : précisez :

Coefficient évaluation 1 : Choisissez un élément.

Durée évaluation 1 :

Evaluation 2 : Choisissez un élément.

Si autre : précisez :

Coefficient évaluation 2 : Choisissez un élément.

Durée évaluation 2 :

Evaluation 3 : Choisissez un élément.

Si autre : précisez :

Coefficient évaluation 3 : Choisissez un élément.

Durée évaluation 3 :

Compétences visées (ces deux compétences seront mentionnées sur le supplément au diplôme) :

Attention – 100 caractères maximum par compétence.

* **Compétence 1 :** Être capable de se mettre dans une logique de projet personnel – auto évaluation – et de faire évoluer ce projet.

* **Compétence 2 :** Être capable de gérer ses limites et de doser ses efforts

IMPORTANT (précisez ici les informations spécifiques à signaler aux étudiants dans le catalogue des UEO/R, à la scolarité pour le paramétrage de l'UEO ou UER, etc.) :

Signature du responsable pédagogique de l'UEO/R :

Signature du responsable de l'UFR ou du service porteur de l'UEO/R :

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

Cliquez ici pour entrer une date.

Choisissez un élément.