

UE TRANSVERSALE

Semestres 1 - 2 - 3 - 4 (L1 et L2)

UETEC7S2 / UETEC7S11 - PRATIQUE SPORTIVE : Football

Nom de l'enseignant responsable : **M. Leclere**

Heures : **21h étudiants (soit 22,5 HETD)**

Etudiants à qui s'adresse l'UE : Etudiants de L1/L2

Pré-requis nécessaires :

Certificat médical de non contre-indication à la pratique sportive (y compris en compétition)

Lieu : Stade J. Bouin, 1 impasse Jean Pierre Wimille, 30000 Nîmes

Pratique	Enseignant	Capacité	Horaires (Jeudi)	Déroulé
Football	M. Leclere	22	14h/16h	3h CM 9 séances de 2h de pratique

Descriptif :

Cet enseignement a pour objectif de s'investir dans la pratique du Football (9 séances de Football de 2h et un cours théorique de 3h)

L'objectif de ces cours est de découvrir ou d'approfondir la pratique du Football.

Les cours de Football sont proposés à tou.te.s les étudiant.e.s de l'université de Nîmes, débutant.e.s et joueur.se.s confirmé.e.s.

Il n'y a donc pas de niveau minimum requis, mais l'assiduité de l'étudiant est indispensable pour envisager des progrès dans la pratique.

Cours Magistral : 3 h

(1ère séquence de l'enseignement)

Histoire du Football - Logique Interne – Règlement – Approche technique, tactique, stratégique, physique et mentale en Football.

Travaux dirigés : 18h

9 séances dirigées de 2h le jeudi après-midi.

Compétences à s'approprier liées aux 3 rôles du footballeur afin de jouer collectivement :

*Attaquant Porteur de balle

*Attaquant Non Porteur de balle

*Défenseur

Et ce, dans deux espaces de jeu effectif : sur tout le terrain (Montée de Balle / Choix de passe ou de dribble / Contre-attaque face à une défense en retard) et proche de la cible (attaque rapide après une récupération haute de la balle / attaque placée face à une défense organisée)

Modalités de contrôle des connaissances : Contrôle continu

Note pratique (/20) : (coef 2)

Match aménagé en 8 contre 8 dans une moitié de terrain règlementaire opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré.

Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire basculer le rapport de force en sa faveur par une alternance d'attaques en fonction de la zone de récupération du ballon et du positionnement de la défense adverse.

A partir de 2 absences injustifiées la note de pratique ne sera pas attribuée.

Le justificatif d'absence doit être signé par l'enseignant de l'UET avant d'être transmis par l'étudiant à la scolarité.

Note théorique (/20) : (coef 1)

Évaluation théorique d'une durée d'une heure.

Rattrapage :

Théorie : Devoir sur table d'une durée d'1h

Pratique : Epreuve de rattrapage de la pratique ou épreuve de substitution

Compétences visées

Les compétences spécifiques du footballeur sont liées aux différents statuts occupés par le joueur dans les phases de jeu.

Compétence 1	Être capable de prendre les décisions adaptées en tant que Porteur de Balle
Compétence 2	Être capable de créer le jeu par des courses en tant que Non Porteur de Balle
Compétence 3	Être capable de protéger sa cible ou récupérer la balle en tant que Défenseur
Compétence 4	Être capable de s'organiser collectivement afin de faire basculer un rapport de force en faveur de son équipe.

Protocole d'évaluation de la pratique

	Niveau 1: Joueur Intermittent	Niveau 2: Joueur Engagé	Niveau 3: Joueur Ressource
Être capable de prendre les décisions adaptées en tant que Porteur de Balle 5 points	<ul style="list-style-type: none"> - Dribble ou joue seul sans analyser l'opposition du défenseur le plus proche. - Fait une passe en position favorable de marque. - Joue avec de nombreuses pertes de balle <p>Entre 0 et 1,75 points</p>	Joue en mouvement , avance pour fixer, passe à un partenaire ou dribble en fonction de l'opposition défensive pour conserver la balle et/ou progresser vers la cible adverse.	Utilise ses points forts, pour créer du danger et un déséquilibre dans la défense adverse pour lui et pour ses partenaires. Entre 3,5 et 5 points
Être capable de créer le jeu par des courses Non Porteur de Balle 4 points	<p>Se rend disponible dans un espace proche ou trop éloigné (souvent dans le CJD, apprécie mal la distance utile de passe)</p> <p>Entre 0 et 1,25 points</p>	Offre des solutions pertinentes pour jouer dans la largeur et la profondeur du terrain (démarquage en dehors du CJD)	Crée des espaces libres et des opportunités offensives (lignes de passes variées, appels et appuis orientés vers la cible) Entre 3 et 4 points
Être capable de protéger sa cible ou récupérer la balle en tant que Défenseur 4 points	Défenseur cherche à ralentir la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible). Entre 0 et 1,25 points	Défenseur qui s'adapte selon sa position et du lieu de la perte de balle en coordination avec les autres partenaires (harcèle, repli)	Défenseur gagne le plus souvent ses duels Articule ses actions avec ses partenaires en fonction de l'état du rapport de force (harcèle, cadre le PB, repli, couverture) Entre 3 et 4 points
Investissement 2 points	2 abs injustifiées = 0 pt 1 abs injustifiées = 0,25 pt 1 retard sans justification = 0,5 pt	Investissement aléatoire Jeu de manière individuelle ou uniquement avec quelques joueurs = 1 pt	Investissement régulier Joue de manière collective et bienveillante avec l'ensemble du groupe = 2 pts
S'organiser collectivement 3 points	L'équipe est coupée en deux sur la majorité des matchs Entre 0 et 1 point	L'équipe attaque et défend ensemble sur la majorité des matchs Entre 1,25 et 2 points	L'équipe attaque et défend ensemble sur tous les matchs Entre 2,25 et 3 points
Perf collective 2 points	L'équipe perd tous les matchs: 0,5 point	L'équipe gagne la plupart des matchs: 1,5 pts L'équipe perd la plupart des matchs: 1 point	L'équipe perd aucun match: 2 points