

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

Renouveau avec modification

Renouveau à l'identique

Suppression

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 : **BADMINTON**

UEO Crédité : Oui non

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

Intervenants : Olivier BRICHET-DIT-France – Olivier LEFEBVRE – Lucie AUDIGIER

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 : 35 Semestre impair : 35

Compétences visées :

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

Compétence 2 : Etre capable de gérer ses limites et de doser ses efforts

Objectif et contenu :

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

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

Ces compétences spécifiques sont les suivantes :

SAVOIRS :

- Connaître le règlement de l'activité et être capable de s'auto-arbitrer. (Indicateurs : " L'étudiant connaît le score à tout moment " " L'étudiant laisse tomber un volant qu'il juge out ").
- Connaître les trajectoires prioritaires à produire.
- Connaître les cibles prioritaires à attaquer.
- Connaître les zones de remplacement prioritaires en fonction des trajectoires produites.

SAVOIR FAIRE :

- Produire des trajectoires qui me permette : 1 de me protéger, 2 de mettre l'adversaire en danger, 3 de construire la rupture.
- Construire une motricité efficiente pour couvrir son terrain, adaptée à son niveau de jeu et à son niveau de performance.
- Créer de l'incertitude dans la production gestuelle et réduire celle de l'adversaire.

SAVOIR ETRE :

- Accepter l'issue du point et du match (situation d'échec) et respecter son adversaire.
- Connaître son état émotionnel optimal en situation de match.
- Accepter différents rôles sociaux au cours des situations d'entraînement et de jeu.

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

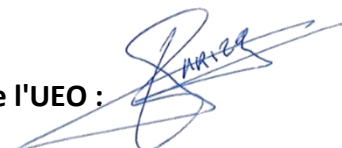
Protocole d'évaluation :

L'étudiant sera évalué au cours d'un match de simple en 15 points contre un adversaire de niveau proche et en auto-arbitrage. L'étudiant valide ou non, au cours de cette situation d'opposition, les compétences recherchées.

L'étudiant doit faire la démonstration d'un volume de jeu suffisant pour permettre l'observation et la validation des compétences énoncées. Sur l'ensemble du match, l'étudiant doit en moyenne réussir 2 échanges (ou 4 passages de filet) par points joués.)

L'étudiant doit faire la preuve d'une utilisation de l'espace de jeu la plus large possible (zone de dispersion des volants sur le terrain). L'étudiant doit imposer à son adversaire de jouer plus de 50 % des volants à l'extérieur de la zone centrale délimitée.

Signature du responsable de l'UEO :



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