

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 : ULTIMATE FRISBEE

UEO Crédité : Oui  non

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

Intervenants : Peire CASTEL

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 : 28 Semestre impair : 28

**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

**Objectif et contenu :**

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

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

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

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

- être capable de connaître et comprendre des règles pour les appliquer dans le cadre d'un jeu auto-arbitré dans le respect de l'esprit du jeu.
- être capable d'élaborer et de participer à un projet collectif cohérent.
- être capable de mobiliser ses ressources motrices, énergétiques, informationnelles et affectives.

<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.

#### **Grille et protocole d'évaluations :**

Evaluation sous forme de confrontations directes entre équipes équilibrées fixes avec système de compensation sur 6 séances consécutives. Les joueurs des équipes n'ayant pas atteint les objectifs en termes sportifs et d'esprit du jeu seront évalués individuellement sur des notions théoriques.

Un étudiant ne peut se voir attribuer de crédits, s'il n'a pas atteint le niveau 3 se déroulant dans le cadre d'une opposition à au moins 5 contre 5.

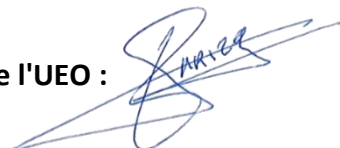
Jeu en 5 contre 5 sur terrain d'indoor (compte à 8)

Match de 10 minutes

Défense "homme à homme" (individuelle)

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<b>Compétences réglementaires et tactiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Connaît partiellement les règles</li> <li>* Ne participe pas à l'organisation du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Connaît et respecte les règles simples mais ne prend pas en compte ses partenaires</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* S'engage dans une dynamique d'auto-arbitrage</li> <li>* Participe à un projet collectif d'attaque ou de défense</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* S'engage pleinement dans une dynamique d'auto-arbitrage dans un cadre réglementaire.</li> <li>* Adapte ses actions en fonction de celle de ses partenaires et de ses adversaires</li> </ul>
<b>Compétences du porteur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Panique et se débarrasse du disque</li> <li>* Réceptionne le disque + ou - bien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Lance le frisbee de manière approximative.</li> <li>* Commence à utiliser le pied pivot</li> <li>* Réceptionne le disque à 2 mains quand il n'y a pas de pression défensive</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Maîtrise revers et coup droit dans les passes courtes.</li> <li>* Utilise le pied pivot et les feintes correctement.</li> <li>* Réceptionne le disque à 1 ou 2 mains</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Maîtrise les techniques qui lui permettent de passer le disque à tout partenaire.</li> <li>* Lit les trajectoires efficacement et gagne ses duels</li> </ul>
<b>Compétences du non porteur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Statique et attend qu'on lui donne le disque</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Pas toujours concerné par le disque, propose des solutions sans vraiment se démarquer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Offre des solutions pour progresser vers la cible en utilisant les espaces libres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Actif, les appels offre des solutions variées et efficaces lors de changements de directions explosifs</li> </ul>
<b>Compétences du défenseur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Ne sait pas quel joueur il doit défendre.</li> <li>* Ne gêne pas vraiment le porteur</li> <li>* Provoque des fautes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Défend homme à homme en suivant son attaquant mais ne parvient pas à l'empêcher de récupérer le disque.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Par sa pression défensive, il dissuade ou intercepte individuellement des passes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* S'inscrit dans une logique de pression collective qui consiste à forcer le jeu.</li> </ul>

Signature du responsable de l'UEO :



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