



Bayonne - Football



ECTS
2 crédits



Composante
Service
universitaire
des activités
physiques
et sportives
(SUAPS)



Volume horaire
18h



Période de
l'année
Automne et
printemps

En bref

- › **Date de début des cours:** 15 janv. 2024
- › **Langue(s) d'enseignement:** Français
- › **Plage horaire:** Après-midi
- › **Méthodes d'enseignement:** En présence
- › **Forme d'enseignement :** Travaux dirigés
- › **Ouvert aux étudiants en échange:** Non
- › **Effectif:** 24

Présentation

Description

Cours en trois temps axé sur un thème de travail :

- * Échauffement
- * Exercices de technique individuelle
- * Situations d'apprentissage mettant en œuvre le thème retenu

Réinvestissement dans une situation de jeu à effectif global au cours de laquelle aura lieu une formation à l'arbitrage et à l'observation du jeu et des joueurs à travers l'utilisation de fiches.

Objectifs



Dans un jeu à effectif réduit (7 contre 7 privilégié), développer sa propre technique individuelle et son intelligence tactique pour les mettre au service d'un projet de jeu collectif.

Formation à l'arbitrage et à l'observation pour accéder à une meilleure connaissance de l'activité football.

Pré-requis obligatoires

Les débutants ne sont pas acceptés.

Contrôle des connaissances

- * 14 points de note pratique (technique, autonomie, sécurité) dont 6 pts performance et 8 pts maîtrise d'exécution
- * 6 points de projet (théorie de l'activité, événementiel, préparation physique, aspect technico tactique ou arbitrage, production doc numériques)

Informations complémentaires

- * UE proposée aux S2, S3, S4 et S5 (S1 et S6 uniquement pour les étudiants du STAPS)
- * Présence aux cours obligatoire
- * Jour et créneau horaire : jeudi 14h00-15h30

Infos pratiques

Contacts

Contact administratif

SUAPS-COTE-BASQUE

+33 5 59 57 41 08

geoffrey.mathon@univ-pau.fr

Responsable pédagogique

Geoffrey MATHON

geoffrey.mathon@univ-pau.fr

Lieu(x)

› Bayonne (hors campus) Terrain synthétique La floride Avenue Raoul Follereau



Campus

› Bayonne