



## PHILOSOPHIE DES ATELIERS

La mise en place des ateliers provient d'un double objectif d'une part d'évaluer la réussite d'un lancer dans une situation donnée clairement identifiée et d'autre part d'entraîner les athlètes à réagir à des problématiques données par une réflexion appropriée, précédant l'action ad'hoc en concordance avec l'objectif de résultat du lancer. Les modalités de répartition des points a été élaboré pour induire un objectif de réussite précis qui peut ne pas être l'objectif décidé habituellement ou/et naturellement par le joueur. Ces ateliers ont pris le parti, de manière délibérée, d'une orientation unique. Toutefois, il est possible de décliner des répartitions différentes de points ce qui induirait des réactions différentes et des manières de lancer selon d'autres logiques. Les choix effectués proviennent des fréquences d'apparition dans les situations problématiques.

### QUOTATION DES ATELIERS :

Chaque atelier a le même principe. Il est pris en considération la réussite du double objectif, d'une part de RESULTAT « FAIRE JOUER L'ADVERSAIRE » et d'autre part de MANIERE « METTRE L'ADVERSAIRE DANS LA PLUS GRANDE DIFFICULTE POSSIBLE » pour jouer la boule suivante. Chaque lancer est évalué sur une échelle de valeur allant de 0 à 5.

### LES 4 CRITERES D'ANALYSE :

#### **NOMBRE DE POINTS MARQUES**

Elle est calculée par la SOMME des niveaux de réussites de chaque lancer. Elle est le premier reflet de la performance du joueur sur ces ateliers.

#### **INTENSITE DE REUSSITE**

Cette valeur est calculée en prenant le nombre de lancers qui ne se sont pas soldé par un 0 divisé par le nombre de boules jouées. Cette valeur correspond à la QUANTITE DE JEU. Il symbolise le niveau de réussite de « FAIRE JOUER L'ADVERSAIRE »

#### **VOLUME DE REUSSITE**

Cette valeur est calculée en prenant le nombre de points réussis divisé par le nombre de boules jouées. Cette valeur correspond à la QUALITE DE JEU. Il symbolise le niveau de réussite de « METTRE L'ADVERSAIRE DANS LA PLUS GRANDE DIFFICULTE POSSIBLE »

#### **EFFICACITE DE JEU**

Cette valeur est la moyenne de la somme de l'INTENSITE et du VOLUME. Elle donne une image un peu plus précise de la réalité du niveau du jouer par rapport au critère nombre de points marqués.

Les tableaux de résultats sont programmés pour 18 stagiaires. Si vous avez moins de joueurs, il faut penser à supprimer les lignes non utilisées et modifier les formules de synthèse du tableau en remplaçant 18 par le chiffre correspondant au nombre de joueurs présent. Il suffit de rentrer les performances au point dans le fichier point, dans l'onglet saisie résultat. Il en de même pour le tir dans le fichier tir, dans l'onglet saisie résultat. Avec cette simple saisie, tous les autres tableaux se mettront à jour automatiquement.