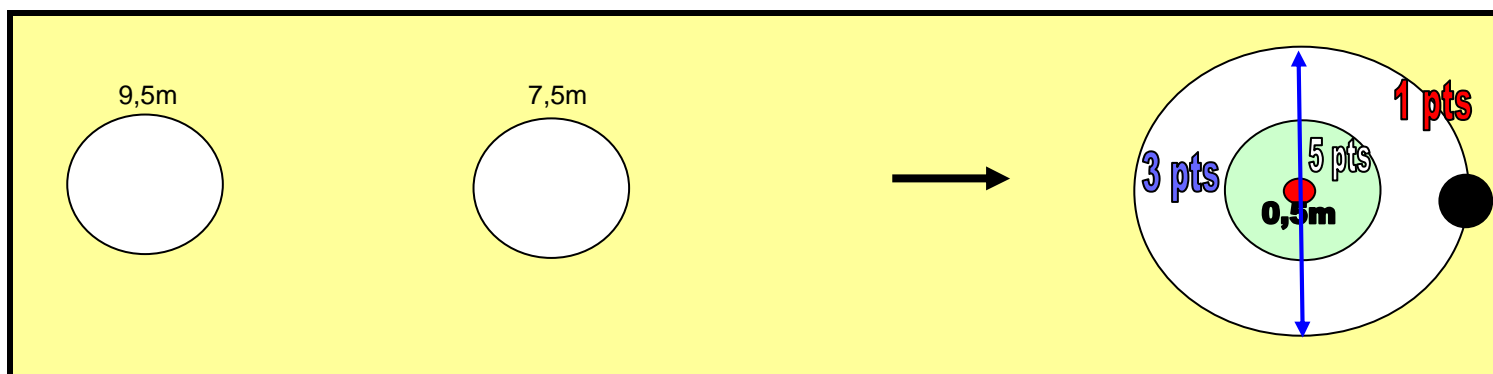




STAGE DE ZONE - ATELIERS POINT

ATELIER 1 REPREDRE LE POINT DEVANT LE BOUCHON

L'objectif de cet exercice est de reprendre le point tout en construisant le jeu.

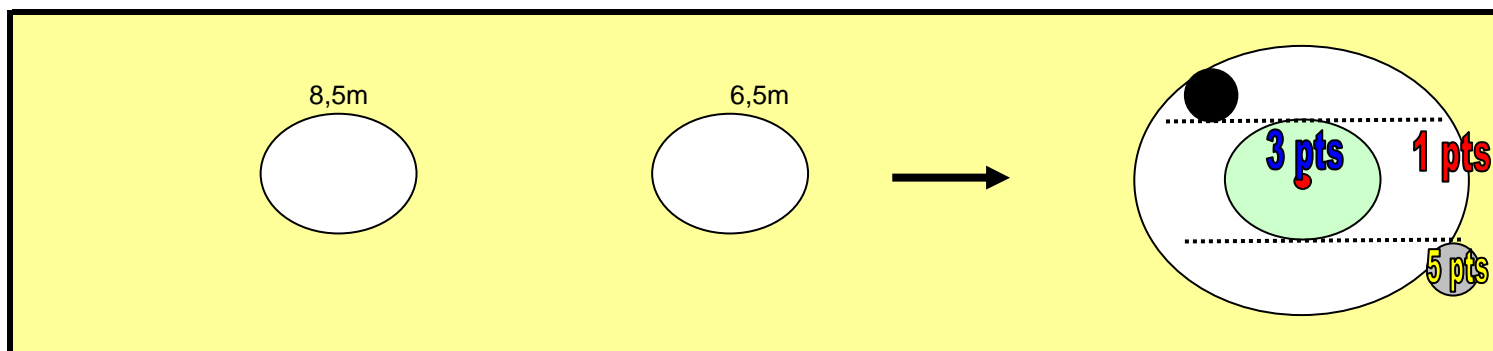


Notation :

- Absence de reprise (jeu manqué) = 0 POINT
- Reprise en dehors des cercles ou dans la 2^e partie du grand cercle (jeu approximatif) = 1 POINT
- Reprise dans le grand cercle DEVANT (jeu réussi avec 1 point) = 3 POINTS
- Reprise dans le petit cercle = 5 POINTS

ATELIER 2 REPREDRE LE POINT EN ESSAYANT DE METTRE DEUX POINTS

L'objectif de cet exercice est de reprendre le point tout en mettant son adversaire en difficulté.



Notation :

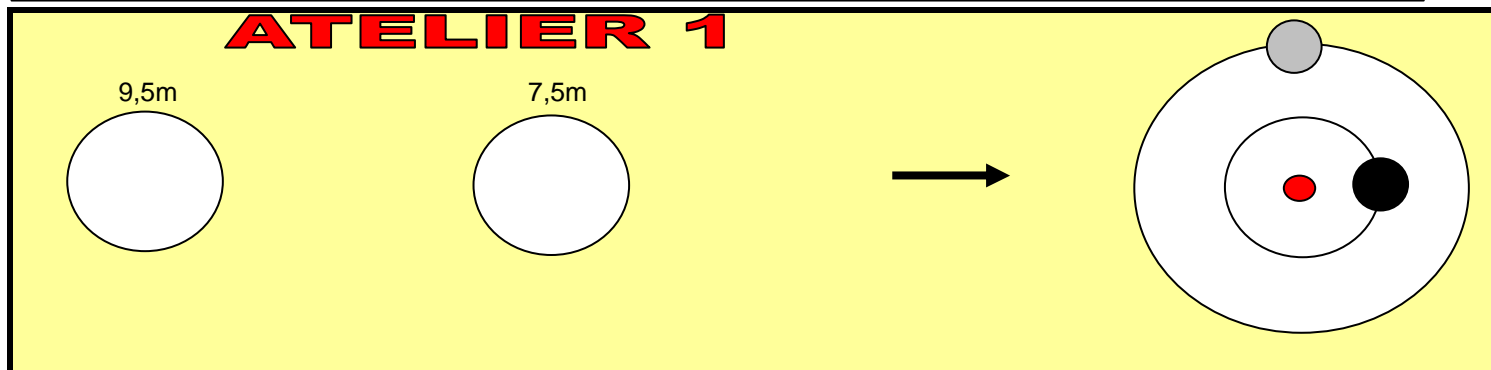
- Absence de reprise (jeu manqué) = 0 POINT
- Reprise en dehors du petit cercle (jeu approximatif avec un point) = 1 POINT
- Reprise dans le petit cercle (jeu réussi avec un point) = 3 POINTS
- Reprise avec deux points sur le terrain (jeu amélioré) = 5 POINTS



STAGE DE ZONE - ATELIERS TIR

ATELIER 1 FRAPPER UN OBJET POUR FAIRE JOUER

L'objectif de cet exercice est de frapper un objet (boule principalement) pour faire jouer l'adversaire.

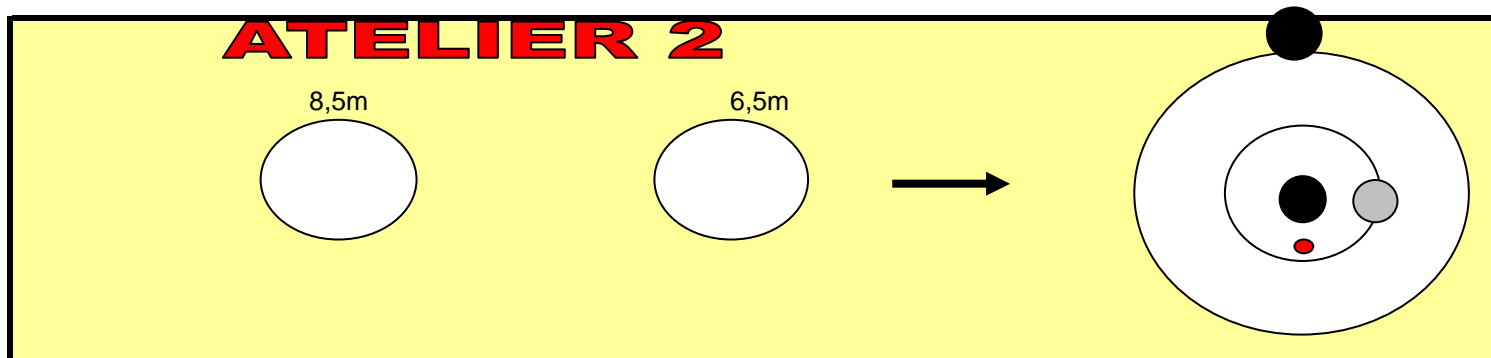


Notation :

- Echec (jeu manqué) = 0 POINT
- Objet (bouchon ou boule) touché sans faire jouer (jeu approximatif) = 1 POINT
- Objet touché en faisant jouer (jeu réussi avec 1 point) = 3 POINTS
- Carreau ou palet dans le grand cercle (2 points sur le terrain = jeu amélioré) = 5 POINTS

ATELIER 2 FRAPPER L'OBJECTIF EN EVITANT SA BOULE

L'objectif de cet exercice est de frapper un objet en évitant sa boule pour faire jouer l'adversaire.



Notation :

- Echec (jeu manqué) = 0 POINT
- Objet adverse ou bouchon touchée sans reprendre le point (jeu approximatif) = 1 POINT
- Objet frappé avec reprise du point (jeu réussi avec 1 point) = 3 POINTS
- Boule adverse frappée avec carreau ou palet (jeu amélioré avec deux 2 points) = 5 POINTS

FICHE DE NOTATION ATELIER

Date :

lieu :

NOM :

PRENOM :

ATELIER POINT N° 1

	Boule1	Boule 2	Boule 3	Boule 4	TOTAL	Educateur	Signature
7,5 m							
9,5 m							

ATELIER POINT N° 2

	Boule1	Boule 2	Boule 3	Boule 4	TOTAL	Educateur	Signature
6,5 m							
8,5 m							

ATELIER TIR N° 1

	Boule1	Boule 2	Boule 3	Boule 4	TOTAL	Educateur	Signature
7,5 m							
9,5 m							

ATELIER TIR N° 2

	Boule1	Boule 2	Boule 3	Boule 4	TOTAL	Educateur	Signature
6,5 m							
8,5 m							

POINTS OBTENUS	POINT	TIR	TOTAL



CONSIGNES ATELIERS

Les cercles de lancer se situent aux mêmes distances que celles du tir de précision ce qui permet d'installer ou de tracer les mêmes positions pour les 3 exercices (tir de précision, ateliers point et ateliers tir). La position des boules et du bouchon se fera toujours par rapport à deux cercles, le plus grand d'un diamètre de 1m (le même que pour le tir de précision) et le plus petit d'un diamètre de 50cm. Pour les tracer, il suffit d'avoir deux cordes de ces deux dimensions avec deux pointes à chaque extrémité, d'un côté pour fixer au centre et de l'autre pour tracer le cercle.

ATELIERS POINT :

Pour tous les exercices, l'objectif est de reprendre le point. Toutefois, selon les contraintes du positionnement des boules d'une part et de la répartition des points d'autre part, il est demandé au joueur d'effectuer un coup d'attaque ou de défense. Dans tous les exercices, le bouchon n'est pas fixe ce qui peut engendrer des reprises de point avec des boules pointées en dehors des cercles. Pour qualifier la position de la boule jouée et donc quantifier son résultat, on prendra en compte le cercle qui contient la plus grande partie de la boule. Pour chaque position, le joueur effectuera 4 lancers consécutifs sur chaque distance ce qui induit 8 lancers par atelier.

Atelier 1 de POINT

Cet atelier a pour objectif de jouer court pour construire le jeu en réduisant la possibilité de défense au point de ses adversaires et engendrer la possibilité de contre attaquer au tir.

Notation :

- Absence de reprise (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Reprise en dehors des cercles ou arrière du grand cercle (JEU APPROXIMATIF) = 1 POINT
- Reprise dans le grand cercle DEVANT (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Reprise dans le petit cercle (JEU AMELIORE)= 5 POINTS

Atelier 2 de POINT

Cet atelier a pour objectif de jouer long pour essayer d'avoir deux points soit en trainant le but soit en décalant la boule adverse. Si le joueur est gaucher, il est logique d'inverser le positionnement des boules.

Notation :

- Absence de reprise (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Reprise en dehors du petit cercle (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Reprise dans le PETIT cercle (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Reprise avec deux points sur le terrain (JEU AMELIORE)= 5 POINTS

ATELIERS TIR :

Pour tous les exercices de tir, l'objectif est de faire jouer l'adversaire. Dans tous les exercices, le bouchon n'est pas fixe ce qui peut engendrer des déplacements de ce dernier. Il faut tracer une ligne de perte 1m derrière le bouchon pour réduire l'espace pour le déplacement éventuel du bouchon. Pour chaque position, le joueur effectuera 4 lancers consécutifs sur chaque distance ce qui induit 8 lancers par atelier.

Atelier 1 de TIR

Cet atelier a pour objectif de déplacer la boule adverse pour laisser le point à la boule de gauche voire d'un éventuel palet ou carreau.

Notation :

- Echec (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Objet déplacée sans reprendre le point (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Objet déplacée avec reprise de point (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Carreau ou palet dans le grand cercle avec 2 points sur le terrain (JEU AMELIORE) = 5 POINTS

Atelier 2 de TIR

Cet atelier a pour objectif de frapper la boule adverse en évitant sa propre boule pour faire jouer l'adversaire. La boule adverse est placée au centre de la cible. Le but est position à droite de la boule à la distance d'une grosseur de boule. Si le joueur est gaucher, le positionnement des objets doit être inversé.

Notation :

- Echec (JEU MANQUE) = 0 POINT
- Objet déplacée sans reprendre le point (JEU APPROXIMATIF)= 1 POINT
- Objet déplacée avec reprise de point (JEU REUSSI) = 3 POINTS
- Carreau ou palet avec 2 points sur le terrain (JEU AMELIORE) = 5 POINTS

CONCLUSION :

Il est conseillé de faire jouer toutes les boules aux mêmes joueurs sur le même atelier aux 2 distances et de répéter ce protocole pour les 3 autres ateliers. Dans un souci d'équité, il est nécessaire de faire le passer tous les joueurs sur le même jeu pour effectuer le même atelier. Si les stagiaires sont très nombreux, il faudra envisager de faire deux jeux pour chaque atelier.

Avec la saisie de performances dans les tableaux, il est possible d'analyser les réussites par joueur, par atelier, par distance, par action. En croisant tous ces résultats, il est possible d'identifier les carences potentielles des joueurs pour mettre en place des exercices d'entraînement.



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 lancer 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 réussi 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.