

BREVET FEDERAL

2^{ème} degré



Préparation.



Retournement du
poignet.
Mi-course aller.



Bras dépassant
l'axe du corps.



Mi-course retour.



Lâcher.



Setha KETAVONG

Comité régional de Bretagne

Comité départemental des Côtes d'Armor (22)

Club pétanque de la baie d'Yffiniac



Côtes d'Armor



Table des matières

Page de couverture Setha KETAVONG candidat à l'obtention du Brevet fédéral 2	1
Table des matières	2
Rappel de la filière éducateur	3
Brevet fédéral 3 et DEJEPS (Performance et haut niveau)	4
Brevet fédéral 2^{ème} degré, descriptif des épreuves à passer	5
Attestation de présence les 26, 27 et 28 septembre 2025 à Soustons.....	6
PROPOSITION 2/ COMPETENCE : APPREHENDER LA NOTION D'AFFRONTEMENT	7
Déroulé d'une séance d'une heure (10 min – 20 min – 20 min – 10 min)	8
Séance 1 : Révision technique du point (3/4 portée et effets)	9
Séance 1 – atelier 1 (3/4 portée)	10
Séance 1 – atelier 2 (effet)	11
Séance 1 – tableau de notation	12
Séance 2 : Révision technique du tir (rafle courte /avantage et au but)	13
Séance 2 – atelier 1 (tir à la rafle courte / à l'avantage)	14
Séance 2 – atelier 2 (tir au but)	15
Séance 2 – tableau de notation	16
Séance 3 : mise en situation (efficacité technicotactique)	17
Séance 3 – atelier 1 x 2 (profiter des mènes à l'avantage de boules)	18
Séance 3 – tableau de notation	19
Conclusion	20
Commentaires supplémentaires et annexes	21
C2 maîtriser la motricité du lancer (séances 1 et 2)	22
Profiter des mènes de situation pour rappeler la qualité des boules (entames ou autres).....	23
Rappeler le système de notation des boules à 9 niveaux et évaluer son jeu individuel et collectif	24



FILIERE EDUCATEUR

BREVET INITIATEUR

Le brevet fédéral initiateur permet d'intervenir au sein d'une école de pétanque ou d'un club affilié à la Fédération Française de Pétanque et de Jeu Provençal (FFPJP). Ce diplôme est obligatoire pour accéder aux fonctions d'encadrant au sein de la Fédération Française de Pétanque et de Jeu Provençal. L'initiateur pétanque prend en charge des séances d'initiation et de découverte de la pétanque dans le cadre de l'école de pétanque et/ou de son club à destination du public licencié. Il propose des séances adaptées à son public dans un contexte sécurisé et dans le respect du fair-play.

- Découverte / initiation / animation cadre fédéral

Encadrement de séances de découverte et d'initiation dans le cadre de l'école de pétanque ou du club.

BREVET FEDERAL 1

L'éducateur BF1

- conçoit des séances d'initiation et de découverte à destination du public de l'école de pétanque, du club et des publics hors cadre fédéral (scolaire, handisport, féminin, pénitentiaire, ALSH..), mais également des séances de perfectionnement à destination des licenciés fédéraux
 - coordonne une école de pétanque
- coache sur les compétitions jusqu'au niveau national

Cette formation s'adresse aux personnes titulaires du brevet initiateur, obtenu par la voie de la formation, de la validation des acquis de l'expérience ou par équivalence.

BREVET FEDERAL 2

L'entraîneur BF2

- prend en charge des séances d'entraînement
- propose un modèle sportif pour son club, son comité
 - manage une ou des équipes.

Il peut être responsable de l'ETR et formateur fédéral

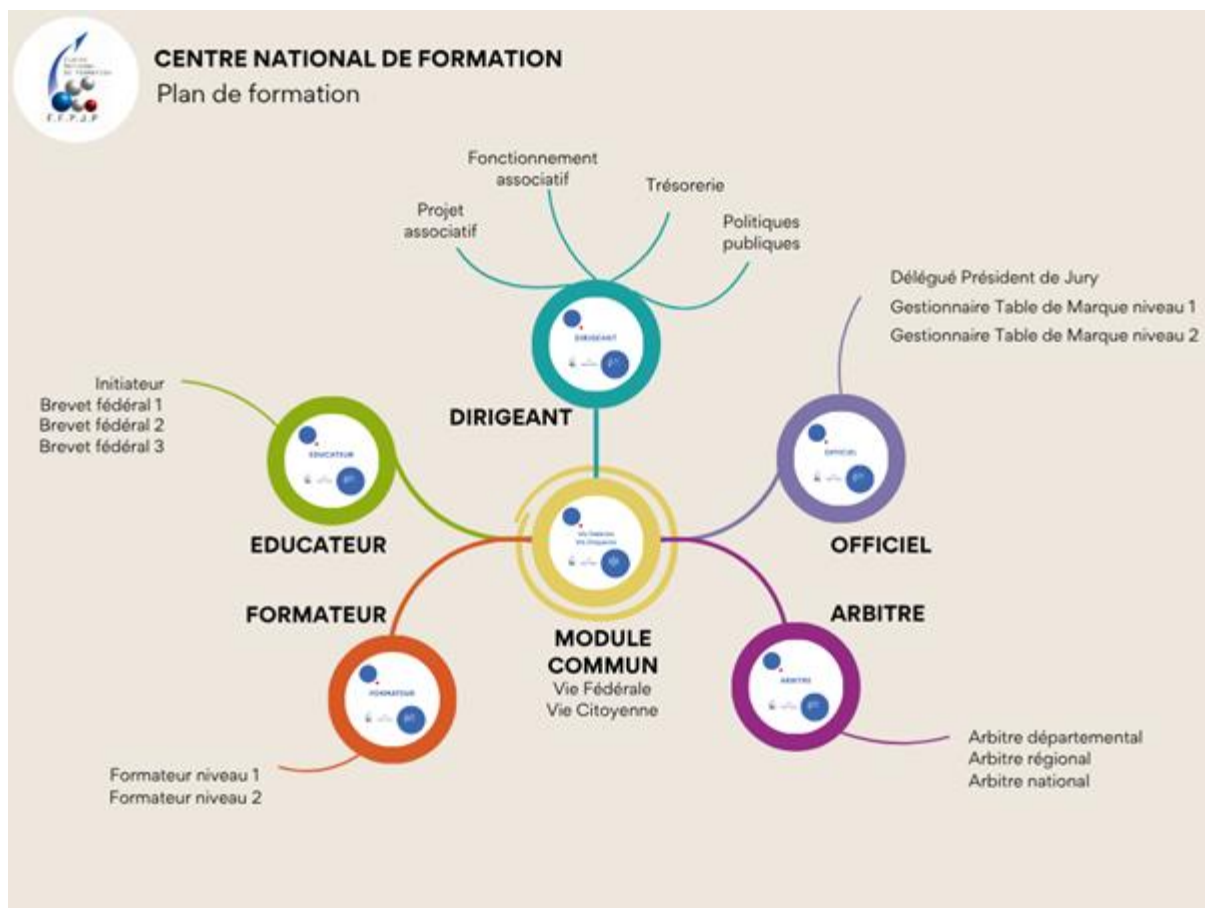
Cette formation s'adresse aux personnes titulaires du brevet fédéral éducateur 1° degré, obtenu par la voie de la formation, de la validation des acquis de l'expérience ou par équivalence.

BREVET FEDERAL 3

L'entraîneur BF3 propose un modèle de performance et de haut niveau.

Il vise le perfectionnement des qualités individuelles du joueur et la constitution d'un collectif (équipe) performant.

La formation s'adresse aux personnes titulaires du brevet fédéral éducateur 2° degré, obtenu par la voie de la formation, de la validation des acquis de l'expérience ou par équivalence



DIPLOME D'ETAT JEUNESSE EDUCATION POPULAIRE SPORT PERFECTIONNEMENT SPORTIF MENTION PETANQUE

La formation DEJEPS Perfectionnement Sportif mention Pétanque vise à préparer un métier d'entraîneur-coordonnateur de projets sportifs et éducatifs dans les champs de l'enseignement, de l'entraînement, de la formation et du perfectionnement autour de l'activité pétanque.

Les secteurs d'emplois potentiels sont les structures privées relevant du secteur associatif ou marchand, et la fonction publique territoriale ou d'État.

Les compétences développées sont :

- concevoir des programmes de perfectionnement et de développement sportif ;
- coordonner la mise en œuvre d'un projet de perfectionnement et de développement sportif et encadrer une équipe pédagogique ;
- conduire une démarche de perfectionnement et de développement sportif ; conduire des actions de formation

BREVET FEDERAL 2

Dans le cadre de l'épreuve 1 du Brevet Fédéral 2° degré, vous allez devoir créer un dossier présentant 3 séances d'entraînement (durée de la séance : 1 heure) sur un sujet préalablement choisi parmi les trois propositions ci-dessous.

PROPOSITION 1/ COMPETENCE : MAITRISER LA MOTRICITE

Lors d'une compétition, vous constatez que les joueurs n'utilisent jamais le point en demi-portée.

Proposez par écrit un cycle de 3 séances pour 6 joueurs (12 à 16 ans).

PROPOSITION 2/ COMPETENCE : APPREHENDER LA NOTION D'AFFRONTMENT

Lors d'une compétition, vous constatez que votre équipe ne profite pas des mènes lorsque l'adversaire n'a plus de boule.

Proposez par écrit un cycle de 3 séances pour 6 joueurs (12 à 16 ans).

PROPOSITION 3/ COMPETENCE : MAITRISER LA MOTRICITE

Vous constatez qu'un joueur a tendance à tirer bas et fort.

Proposez par écrit un cycle de 3 séances pour 6 joueurs (12 à 16 ans).

Pour rappel, au cours de l'examen vous devrez :

- présenter une partie de votre cycle d'entraînement sur le terrain en 30 min
- réaliser un entretien de 30 min avec le jury

*En 2025, toute l'équipe de formation était composée de

- Jeremy Chanez, William Roux sur Bagnols-sur-Ceze
- Matthieu Gardenat, Thomas Gourlay sur Douai
- Sébastien Balin, Matthieu Gardenat sur Laval
- Romain Bayle, Charles Baptiste Agostini et William Roux sur Montluçon
- Florence Trellu et Guy Diniel sur Soustons
- Aurélie Riou au siège de la Fédération



ATTESTATION DE FORMATION

Je soussigné Xavier Grande,

Directeur du Centre National de Formation de la Fédération Française de Pétanque et de Jeu Provençal

Certifie que

Mr/Mme KETAVONG SETHA

Né le 8/17/1985 à TOUL

A suivi la formation

Brevet Fédéral 2

Qui s'est déroulée du 26 au 28 septembre 2025
Soit **21 heures**

A
SOUSTONS

Fait à Marseille, le 30 septembre 2025



Le responsable
administratif
du centre de formation,
Xavier
GRANDE

PROPOSITION 2/ COMPETENCE : APPREHENDER LA NOTION D'AFFRONTEMENT

Lors d'une compétition, vous constatez que votre équipe ne profite pas des mènes lorsque l'adversaire n'a plus de boule.

Proposez par écrit un cycle de 3 séances pour 6 joueurs (12 à 16 ans).

Contexte : La « compétition » et les enjeux que cela peut représenter engendrent du stress.

Il est important de préparer les joueurs à des routines les mettant dans une zone de confort.

1 – Travail d'introspection : qu'est-ce qui les anime à vouloir faire de la compétition ?

➔ Quels sont les leviers d'actions positives pour les motiver, les galvaniser, voire les « transcender » positivement ?

➔ Quels sont les freins mentaux et physiques amenant à des contre-performances en conditions réelles de compétitions ?

En se connaissant soi-même et par les autres, les joueurs eux-mêmes, les partenaires ainsi que les coachs peuvent s'entraider à se mettre dans les meilleures conditions mentales et physiques de performance sportive à la pétanque.

2 – l'hygiène de vie et les bonnes habitudes à prendre toute la saison, en préparation de la compétition et post-compétition :

➔ La nutrition, le sommeil, les temps de récupération, les séances d'entraînement structurées avec des axes de travail (individuel et collectif) en présence des entraîneurs et des coachs jusqu'au chemin de l'autonomie

➔ Les séances régulières de briefing et débriefing (feedbacks entre joueurs, entre joueurs et entraîneurs)

➔ La préparation du matériel adapté à la compétition (instruments de mesures, chiffon, vêtements chauds ou froids, lunettes de soleil, couvre-chefs, boissons d'hydratation, barres céréalières pour les baisses d'énergie sur une partie de compétition, parapluies, chauffeuses, ...)

➔ Gérer les temps de récupération et de détente (temps de trajet, temps d'attente, veille de compétition, temps de relâchement et de cohésion d'équipe, préparations physiques, réveil échauffement...)

➔ La communication avec ses partenaires, son staff et son entourage (respecter les personnalités de chacun (cf. point 1 également), ses temps ensemble et seul, être efficace, clair et concis dans les discussions de phase de jeu)

Avoir la bonne routine individuelle et collective pour maximiser l'influx nerveux nécessaire à la performance le jour « J » et à l'instant « t » de la compétition.

Situation et liens de causes à effets : Si l'équipe ne profite pas des mènes et que la cause n'est pas un problème de gestion du stress, d'un problème de manque de communication entre les joueurs ou d'une mauvaise condition physique ou mentale, alors, **il peut s'agir d'un manque de lucidité, d'un manque de lecture de jeu efficace entraînant un choix technicotactique inadapté.**

C'est pourquoi il sera bon de s'assurer des compétences en cours d'acquisition des joueurs :

1. Vérifier que les joueurs peuvent annoncer le score en permanence (C111)
2. Faire une première exploration rapide du terrain (distance et nature) (C112)
3. Compter le stock réel des boules en main en tenant compte de la situation des boules sur le terrain (avantage ou désavantage) (C113)
4. Distinguer et évaluer les positions relatives des boules, et leur qualité stratégique pour la suite du jeu (C114)
5. Revoir régulièrement les critères du livret de compétences :

C1 UTILISER LA NOTION D'AFFRONTMENT

C1.1 Estimer le rapport de forces : effectuer une succession de contrôles pour analyser le contexte de jeu

C1.2 Choisir une stratégie : attaquer / construire / défendre

C1.3 Choisir une tactique pertinente : ajouter, enlever, gêner

C1.4 S'adapter à l'évolution du jeu : situer chaque boule jouée dans la durée de la mène et de la partie

Chaque séance dure 1h.

10 min – accueil et échauffement collectif : présentation du cycle de 3 séances

Echauffement général : (Durée : 8 minutes)

Etape 1 : Déverrouillage articulaire (Durée 5 minutes)

Règles sécurité : tous alignés, 2m écart, face éducateur

- Rotation nuque boules en mains (5 de chaque sens, lente, boules bout des doigts)
- Rotation épaules avec boules en mains (5 dans chaque sens, boules bout des doigts)
- Balanciers avec boules en mains (10, dissociation bras, tenue boule normale)
- Montée de genoux (10 lentes puis 10 dynamiques, alterne côtés)
- Talons fesses (10 lentes puis 10 dynamiques, alterne côtés)
- Flexions avec boules en mains (10, contrôle de la descente, dos droit, boules bout des doigts)
- Rotation cheville (10 dans chaque sens de chaque côté)

Etape 2 : ancrage technique (« neuromusculaire »)

« Shadow » boules glissées, boules en $\frac{1}{2}$ portée, en $\frac{3}{4}$ portée, tirs à la rafle, tirs au fer
Travail balanciers, travail lâcher de boules sous-main avec rotation de la boule à 1m, puis 2, puis 3, puis 6 m.

Réveil des doigts et de l'attention : Travail lancer de bouchons à 6m puis 8 m

20 min – Atelier 1 (3 joueurs) *en respectant les zones et les couloirs de sécurité*

20 min – Atelier 2 (3 joueurs) *en respectant les zones et les couloirs de sécurité*

10 min – retour sur la séance et axes de travail à retenir et à travailler.

SEANCE 1

Révision technique du point

- > $\frac{3}{4}$ de portée
- > Point à effet



PROPOSITION 2/ COMPETENCE : APPREHENDER LA NOTION D'AFFRONTEMENT

Lors d'une compétition, vous constatez que votre équipe ne profite pas des mènes lorsque l'adversaire n'a plus de boule.

S1 -Atelier 1

Fiche pédagogique spécifique C142

Public ciblé	Benjamins 8 ans et moins 4 à 7 m	Minimes 9 – 10 – 11 ans 5 à 8 m	Cadets 12 – 13 – 14 ans 6 à 9 m	Juniors 15 – 16 – 17 ans 6 à 10 m
--------------	--	---------------------------------------	---------------------------------------	---

compétence C1.4	C1 Utiliser la notion d'affrontement	C2 Maîtriser la motricité du lancer	C3 Jouer en partie officielle	C4 Gérer sa condition mentale et physique
	S'adapter à l'évolution du jeu			

C141/C142/C143 Objectif spécifique Ce qu'il y a à apprendre	Privilégier son point fort pour garantir la réussite / Repérer les boules importantes pour transformer l'avantage en un maximum de points / Réussir à prendre l'avantage en combinant deux boules ou l'action de deux joueurs
BUT Ce qu'il y a à faire	Pointer en ¾ portée pour garantir la réussite
DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT	<p>3 joueurs par atelier (1 joueur + 2 observateurs/évaluateurs) 1 contre 1 contre 1, les joueurs lancent leurs 3 boules à la suite puis remettent en place la situation. 3 boules chacun (12 boules lancées au total) Jeu en 4 mènes : 4 mènes à 6 m</p> 
CRITERES DE REALISATION/OU DE REUSSITE	<p>Je dois faire au minimum 2 points par mène en utilisant la ¾ portée Résultat : 2 points si la boule est gagnée sur les 2 boules noires en utilisant la ¾ de portée, 1 point si une autre technique utilisée, -1 point si une boule noire est touchée, 0 si le point n'est pas regagné sur les 2 boules noires de l'adversaire positionnée en défense.</p>
CONSEILS SUR LES MANIERES DE FAIRE Le comment faire	<p>Je dois pointer accroupi sur 2 mènes puis debout sur les 2 suivantes En ¾ portée, à 6 m, la donnée se situe au niveau des boules noires de l'adversaire positionnée en défense (soit à 0,75 m du but) Je dois plier mon poignet à 90 ° pour enrouler la boule au départ de mon geste Je dois lâcher la boule lorsque mon bras dépasse la hauteur de mes yeux J'utilise mes jambes pour donner de l'impulsion, garder l'équilibre et la direction de mon élan Je reste relâcher dans mon lâcher de boule avec une rotation rétro de ma boule</p>

EVOLUTIONS	<ul style="list-style-type: none"> - Si l'exercice est maîtrisé à 3 boules sur 3 pour chaque mène, on peut varier la distance entre le cercle et le but (tout en étant vigilant aux boules noires de défense qui doivent être positionnées en repères de données pour la ¾ de portée) - Si l'exercice est non maîtrisé, on peut utiliser le même dispositif mais sur un terrain en pente ascendante afin de favoriser la réussite des joueurs
-------------------	---



PROPOSITION 2/ COMPETENCE : APPREHENDER LA NOTION D'AFFRONTEMENT

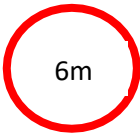
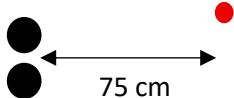
Lors d'une compétition, vous constatez que votre équipe ne profite pas des mènes lorsque l'adversaire n'a plus de boule.

S1 - Atelier 2

Fiche pédagogique spécifique C142

Public ciblé	Benjamins 8 ans et moins 4 à 7 m	Minimes 9 – 10 – 11 ans 5 à 8 m	Cadets 12 – 13 – 14 ans 6 à 9 m	Juniors 15 – 16 – 17 ans 6 à 10 m
--------------	--	---------------------------------------	---------------------------------------	---

compétence C1.4	C1 Utiliser la notion d'affrontement	C2 Maîtriser la motricité du lancer	C3 Jouer en partie officielle	C4 Gérer sa condition mentale et physique
	S'adapter à l'évolution du jeu			

C141/C142/C143 Objectif spécifique Ce qu'il y a à apprendre	Privilégier son point fort pour garantir la réussite / Repérer les boules importantes pour transformer l'avantage en un maximum de points / Réussir à prendre l'avantage en combinant deux boules ou l'action de deux joueurs
BUT Ce qu'il y a à faire	Pointer avec un effet rentrant en passant par la gauche des boules noires de l'adversaire positionnée en défense afin de garantir la réussite
DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT	<p>3 joueurs par atelier (1 joueur + 2 observateurs/évaluateurs) 1 contre 1 contre 1, les joueurs lancent leurs 3 boules à la suite puis remettent en place la situation. 3 boules chacun (12 boules lancées au total) Jeu en 4 mènes : 4 mènes à 6 m</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">   </div>
CRITERES DE REALISATION/OU DE REUSSITE	<p>Je dois faire au minimum 2 points par mène en utilisant un effet rentrant Résultat : 2 points si la boule est gagnée sur les 2 boules noires en utilisant l'effet rentrant juste, 1 point si une autre technique utilisée, -1 point si une boule noire est touchée, 0 si le point n'est pas regagné sur les 2 boules noires de l'adversaire positionnée en défense.</p>
CONSEILS SUR LES MANIERES DE FAIRE Le comment faire	<p>Je dois pointer accroupi sur 2 mènes puis debout sur les 2 suivantes Je dois orienter mon pouce vers le haut ou vers le bas au moment du lâcher de boule selon l'effet voulu à ma boule. Plus je lâche tard la boule, plus la trajectoire de la boule aura une courbe haute J'utilise mes jambes pour donner de l'impulsion, garder l'équilibre et la direction de mon élan</p>

EVOLUTIONS	<ul style="list-style-type: none"> - Si l'exercice est maîtrisé à 3 boules sur 3 pour chaque mène, on peut varier la distance entre le cercle et le but (tout en étant vigilant aux boules noires de défense qui doivent être positionnées en repères de données pour la ¾ de portée) - Si l'exercice est non maîtrisé, on peut utiliser le même dispositif mais sur un terrain en pente ascendante afin de favoriser la réussite des joueurs
-------------------	---

Tableau de notation

S1 - Atelier 1	3/4 portée						
		joueur 1	joueur 2	joueur 3	joueur 4	joueur 5	joueur 6
Mène 1	boule 1						
	boule 2						
	boule 3						
Mène 2	boule 1						
	boule 2						
	boule 3						
Mène 3	boule 1						
	boule 2						
	boule 3						
Mène 4	boule 1						
	boule 2						
	boule 3						
TOTAL							
Je dois faire au minimum 2 points par mène en utilisant la ¾ portée							
Résultat : 2 points si la boule est gagnée sur les 2 boules noires en utilisant la ¾ de portée,							
1 point si une autre technique utilisée,							
-1 point si une boule noire est touchée,							
0 si le point n'est pas regagné sur les 2 boules noires de l'adversaire positionnée en défense.							
S1 - Atelier 2	point à effet						
		joueur 1	joueur 2	joueur 3	joueur 4	joueur 5	joueur 6
Mène 1	boule 1						
	boule 2						
	boule 3						
Mène 2	boule 1						
	boule 2						
	boule 3						
Mène 3	boule 1						
	boule 2						
	boule 3						
Mène 4	boule 1						
	boule 2						
	boule 3						
TOTAL							
Je dois faire au minimum 2 points par mène en utilisant un effet rentrant							
Résultat : 2 points si la boule est gagnée sur les 2 boules noires en utilisant l'effet rentrant juste,							
1 point si une autre technique utilisée,							
-1 point si une boule noire est touchée,							
0 si le point n'est pas regagné sur les 2 boules noires de l'adversaire positionnée en défense.							

SEANCE 2

Révision technique du tir

- > Tir à la rafle
- > Tir à l'avantage
- > Tir au but



PROPOSITION 2/ COMPETENCE : APPREHENDER LA NOTION D'AFFRONTEMENT

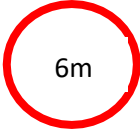
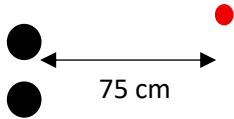
Lors d'une compétition, vous constatez que votre équipe ne profite pas des mènes lorsque l'adversaire n'a plus de boule.

S2 - Atelier 1

Fiche pédagogique spécifique C142

Public ciblé	Benjamins 8 ans et moins 4 à 7 m	Minimes 9 – 10 – 11 ans 5 à 8 m	Cadets 12 – 13 – 14 ans 6 à 9 m	Juniors 15 – 16 – 17 ans 6 à 10 m
--------------	--	---------------------------------------	---------------------------------------	---

compétence C1.4	C1 Utiliser la notion d'affrontement	C2 Maîtriser la motricité du lancer	C3 Jouer en partie officielle	C4 Gérer sa condition mentale et physique
	S'adapter à l'évolution du jeu			

C141/C142/C143 Objectif spécifique Ce qu'il y a à apprendre	Privilégier son point fort pour garantir la réussite / Repérer les boules importantes pour transformer l'avantage en un maximum de points / Réussir à prendre l'avantage en combinant deux boules ou l'action de deux joueurs
BUT Ce qu'il y a à faire	Tirer à la rafle courte ou à l'avantage pour garantir la réussite
DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT	<p>3 joueurs par atelier (1 joueur + 2 observateurs/évaluateurs) 1 contre 1 contre 1 les joueurs lancent leurs 3 boules à la suite puis remettent en place la situation. 3 boules chacun (12 boules lancées au total) Jeu en 4 mènes : 4 mènes à 6 m</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  <div style="margin-left: 20px;">  </div> </div>
CRITERES DE REALISATION/OU DE REUSSITE	<p>Je dois faire au minimum 2 points par mène en utilisant la rafle courte ou le tir à l'avantage Résultat : 4 points si les 2 boules noires sont tirées en 1 seule coup en utilisant le tir à la rafle courte, 3 points si les 2 boules noires sont tirées en 1 seule coup en utilisant le tir à l'avantage, 2 points si une boule noire est frappée et la boule est cadrée par la technique de tir demandée, 1 point si une des 2 boules noires de l'adversaire positionnée en défense est chiquée</p>
CONSEILS SUR LES MANIERES DE FAIRE Le comment faire	<p>Je dois tirer accroupi sur 2 mènes puis debout sur les 2 suivantes Je dois plier mon poignet à 90 ° pour enrouler la boule au départ de mon geste Je dois lâcher la boule avec l'intention de la plaquer au sol à la donnée choisie pour une rafle courte ou un tir à l'avantage J'utilise mes jambes pour absorber l'élan de mon bras et garder l'équilibre et la direction</p>

EVOLUTIONS	<ul style="list-style-type: none"> - Si l'exercice est maîtrisé à 3 boules sur 3 pour chaque mène, on peut varier la distance entre le cercle et le but (tout en étant vigilant aux boules noires de défense qui doivent être positionnées en repères de données pour la ¾ de portée) - Si l'exercice est non maîtrisé, on peut utiliser le même dispositif mais sur un terrain en pente ascendante afin de favoriser la réussite des joueurs
-------------------	---



PROPOSITION 2/ COMPETENCE : APPREHENDER LA NOTION D'AFFRONTEMENT

Lors d'une compétition, vous constatez que votre équipe ne profite pas des mènes lorsque l'adversaire n'a plus de boule.

S2 - Atelier 2

Fiche pédagogique spécifique C142

Public ciblé	Benjamins 8 ans et moins 4 à 7 m	Minimes 9 – 10 – 11 ans 5 à 8 m	Cadets 12 – 13 – 14 ans 6 à 9 m	Juniors 15 – 16 – 17 ans 6 à 10 m
--------------	--	---------------------------------------	---------------------------------------	---

compétence C1.4	C1 Utiliser la notion d'affrontement	C2 Maîtriser la motricité du lancer	C3 Jouer en partie officielle	C4 Gérer sa condition mentale et physique
	S'adapter à l'évolution du jeu			

C141/C142/C143 Objectif spécifique Ce qu'il y a à apprendre	Privilégier son point fort pour garantir la réussite / Repérer les boules importantes pour transformer l'avantage en un maximum de points / Réussir à prendre l'avantage en combinant deux boules ou l'action de deux joueurs
BUT Ce qu'il y a à faire	Tirer au but pour garantir la réussite
DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT	<p>3 joueurs par atelier (1 joueur + 2 observateurs/évaluateurs) 1 contre 1 contre 1, les joueurs lancent leurs 3 boules à la suite puis remettent en place la situation. 3 boules chacun (12 boules lancées au total) Jeu en 4 mènes : 4 mènes à 6 m</p>
CRITERES DE REALISATION/OU DE REUSSITE	<p>Je dois faire parcourir le but d'au moins 1 m en tirant (manière libre) Résultat : 4 points si le but sort 3 points si le but fait plus d'1 m de parcours 2 points si le but se déplace de moins d'un mètre 1 point si la boule noire de l'adversaire positionnée derrière le but en défense est partie (2 m)</p>
CONSEILS SUR LES MANIERES DE FAIRE Le comment faire	<p>Je dois tirer accroupi sur 2 mènes puis debout sur les 2 suivantes Je dois plier mon poignet à 90 ° pour enrouler la boule au départ de mon geste Je dois lâcher la boule avec l'intention de la plaquer au sol à la donnée choisie pour une rafle courte ou un tir à l'avantage ou un tir au but direct J'utilise mes jambes pour absorber l'élan de mon bras et garder l'équilibre et la direction</p>

EVOLUTIONS	<ul style="list-style-type: none"> - Si l'exercice est maîtrisé à 3 boules sur 3 pour chaque mène, on peut varier la distance entre le cercle et le but (tout en étant vigilant à la boule noire de défense positionnée en repères de données d'une ¼ de portée) - Si l'exercice est non maîtrisé, on peut utiliser le même dispositif mais sur un terrain en pente descendante afin de favoriser la réussite des joueurs
-------------------	---

Tableau de notation

S2 - Atelier 1	tir à la rafle ou à l'avantage						
		joueur 1	joueur 2	joueur 3	joueur 4	joueur 5	joueur 6
Mène 1	boule 1						
	boule 2						
	boule 3						
Mène 2	boule 1						
	boule 2						
	boule 3						
Mène 3	boule 1						
	boule 2						
	boule 3						
Mène 4	boule 1						
	boule 2						
	boule 3						
TOTAL							
Je dois faire au minimum 2 points par mène en utilisant la rafle courte ou le tir à l'avantage							
Résultat : 4 points si les 2 boules noires sont tirées en 1 seule coup en utilisant le tir à la rafle courte,							
3 points si les 2 boules noires sont tirées en 1 seule coup en utilisant le tir à l'avantage,							
2 points si une boule noire est frappée et la boule est cadrée par la technique de tir demandée,							
1 point si une des 2 boules noires de l'adversaire positionnée en défense est chiquée							
S2 - Atelier 2	tir au but						
		joueur 1	joueur 2	joueur 3	joueur 4	joueur 5	joueur 6
Mène 1	boule 1						
	boule 2						
	boule 3						
Mène 2	boule 1						
	boule 2						
	boule 3						
Mène 3	boule 1						
	boule 2						
	boule 3						
Mène 4	boule 1						
	boule 2						
	boule 3						
TOTAL							
Je dois faire parcourir le but d'au moins 1 m en tirant (manière libre)							
Résultat : 4 points si le but sort							
3 points si le but fait plus d'1 m de parcours							
2 points si le but se déplace de moins d'un mètre							
1 point si la boule noire de l'adversaire positionnée derrière le but en défense est partie (2 m)							

SEANCE 3

Mise en situation

➔ Efficacité technicotactique



PROPOSITION 2/ COMPETENCE : APPREHENDER LA NOTION D'AFFRONTEMENT

Lors d'une compétition, vous constatez que votre équipe ne profite pas des mènes lorsque l'adversaire n'a plus de boule.

S3 - Atelier 1 x 2

Fiche pédagogique spécifique C142

Public ciblé	Benjamins 8 ans et moins 4 à 7 m	Minimes 9 – 10 – 11 ans 5 à 8 m	Cadets 12 – 13 – 14 ans 6 à 9 m	Juniors 15 – 16 – 17 ans 6 à 10 m
--------------	--	---------------------------------------	---------------------------------------	---

compétence C1.4	C1 Utiliser la notion d'affrontement	C2 Maîtriser la motricité du lancer	C3 Jouer en partie officielle	C4 Gérer sa condition mentale et physique
	S'adapter à l'évolution du jeu			

C141/C142/C143 Objectif spécifique Ce qu'il y a à apprendre	Privilégier son point fort pour garantir la réussite / Repérer les boules importantes pour transformer l'avantage en un maximum de points / Réussir à prendre l'avantage en combinant deux boules ou l'action de deux joueurs
BUT Ce qu'il y a à faire	Faire les bons choix tactico-techniques en équipe pour optimiser le gain de points dans une mène favorable
DISPOSITIF : ORGANISATION ET AMENAGEMENT	<p>3 joueurs de la même équipe par atelier (1 pointeur + 1 milieu + 1 tireur) La triplette adverse a joué 6 boules sur notre boule qui est désormais hors terrain réglementaire avec une boule adverse Il nous reste 5 boules pour conclure la mène</p>
CRITERES DE REALISATION/OU DE REUSSITE	Faire un maximum de points (maximum étant 5 points) et au minimum faire 3 points pour considérer que les choix tactico-techniques en équipe ont été efficaces et efficients. Si nous ne marquons pas : - 3 points
CONSEILS SUR LES MANIERES DE FAIRE Le comment faire	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer le positionnement des boules par rapport au but - Réfléchir aux différentes techniques utilisées (leurs intérêts ou pas dans ce contexte) -> expliquer vos intentions et anticiper ce qui pourrait se passer - Décider en équipe et adapter votre stratégie en fonction de l'évolution de la mène

EVOLUTIONS	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire la mène 4 fois de suite avec les mêmes choix technicotactiques et observer le résultat - Reproduire la mène avec des choix technicotactiques différents en chronologie ou en manière de faire - Faire tourner les postes (pointeur – milieu – tireur) et observer si le même taux de réussite et si même résultats finaux - Faire varier la distance de jeu - Changer la nature de terrain et observer si les techniques utilisées ont le même taux de réussite
-------------------	--

Tableau de notation

S3 - Atelier 1				
		Pointeur	Milieu	Tireur
Mène 1	boule 1			
	boule 2			
Mène 2	boule 1			
	boule 2			
Mène 3	boule 1			
	boule 2			
Mène 4	boule 1			
	boule 2			
TOTAL				

Mettre le score en cours de mène après chaque boule jouée

Si nous ne marquons pas : - 3 points

3 - Atelier 1 bis

		Pointeur	Milieu	Tireur
Mène 1	boule 1			
	boule 2			
Mène 2	boule 1			
	boule 2			
Mène 3	boule 1			
	boule 2			
Mène 4	boule 1			
	boule 2			
TOTAL				

Mettre le score en cours de mène après chaque boule jouée

Si nous ne marquons pas : - 3 points

Conclusion :

Les joueurs doivent se rendre compte de l'utilité de certaines techniques si elles sont maîtrisées.

- Niveau technique désormais connu (cf. séances 1 et 2) des joueurs et de leurs partenaires du jour : confiance individuelle et collective acquise sur les choix technicotactiques (séance 3).

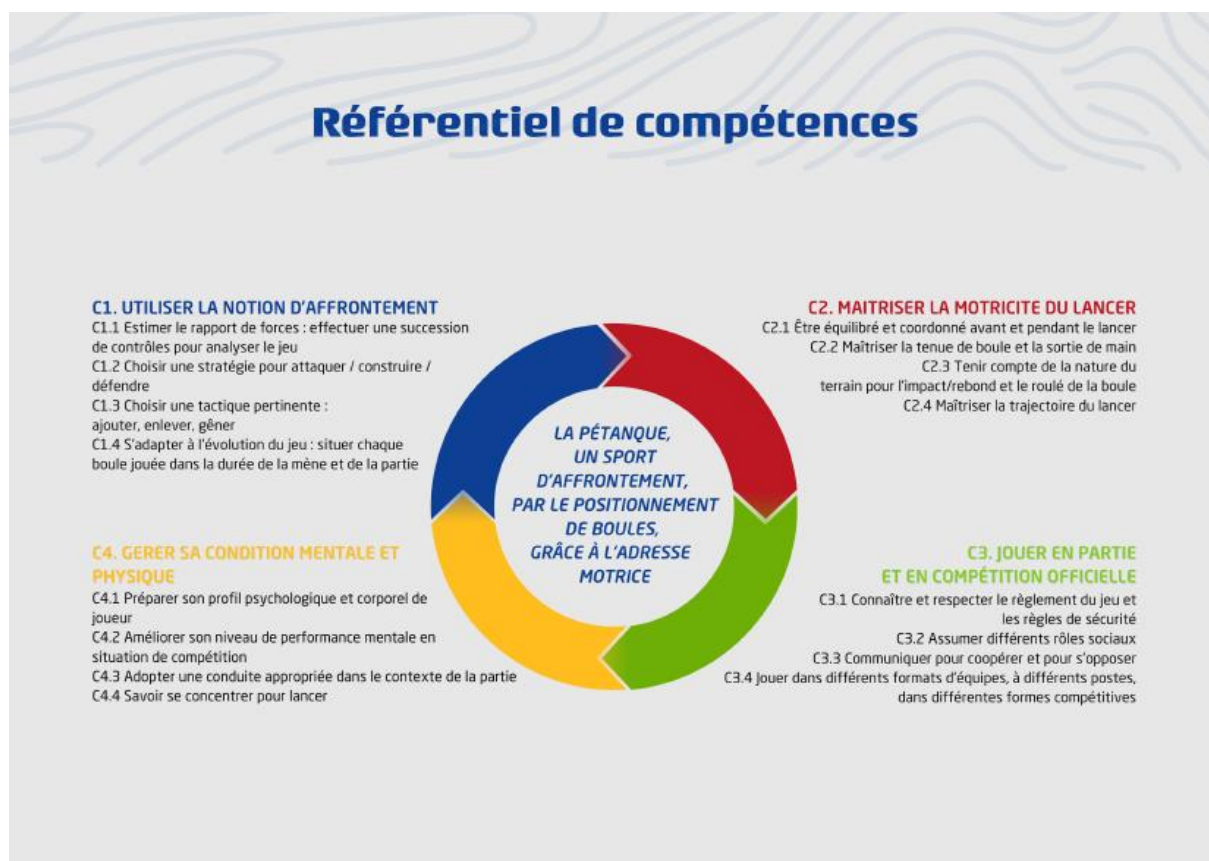
Objectifs : efficience dans la communication, les choix tactiques, et l'obtention de résultats probants (économie d'énergie, confiance dans le jeu en fonction de la nature des terrains et de l'expérience commune acquise en équipe formée lors des entraînements).

Les joueurs doivent avoir la lucidité de jeu sur les situations de jeu et sur leur maîtrise technique et celle de leur partenaire.

- Connaître les choix les plus faciles et ceux les plus difficiles selon la maîtrise technique, la nature du terrain et la composition de l'équipe.
- Faciliter le travail collectif de l'équipe ainsi que celui du coach dans les mènes où l'ouverture est grande.
- Economiser l'énergie, gagner en confiance. Puis se préparer à des mènes plus compliquées stratégiquement.
- Savoir briefier et débriefier, prendre du recul sur la mène en cours, expliquer les choix réalisés et anticiper les avantages et les inconvénients, devenir plus rapide dans les choix et les mises en application. Gagner en expérience, en confiance, en réussite dans les mènes.



Commentaires et annexes :



Les séances 1 et 2 du cycle de 3 séances font appel au référentiel de compétences « C2. MAÎTRISER LA MOTRICITÉ DU LANCER ».

C2. Maîtriser la motricité du lancer

Utiliser un Répertoire Moteur de Base

Référentiel de compétences		Capacité du joueur	B	M	C	J	Fiches ent.
C221	Lancer en pronation (sous-main) pour contrôler et doser sa boule	Je lance en sous main pour contrôler et doser la boule avec différentes ouvertures du poignet	▶	▶	▶	▶	FEC221
C222	Lancer droit avec le dos de la main horizontal	Je lance droit avec le dos de la main horizontal	▶	▶	▶	▶	FEC222
C223	Ouvrir la main (le poignet) pour donner de la rotation arrière à la boule	J'ouvre la main (le poignet) pour donner de la rotation arrière à la boule	▶	▶	▶	▶	FEC223
C224	Lancer avec effet à droite : dos de la main orienté à gauche (pouce en bas) pour un droitier	Je lance avec effet à droite : dos de la main orienté à gauche (pouce en bas) - pour droitier	▶	▶	▶	▶	FEC224
C225	Lancer avec effet à gauche : dos de la main orienté à droite (pouce en haut) pour un droitier	Je lance avec effet à gauche : dos de la main orienté à droite (pouce en haut) - pour droitier	▶	▶	▶	▶	FEC225

➔ C223 – C224 – C225

C2. Maîtriser la motricité du lancer

Utiliser un Répertoire Moteur de Base

C2.3 Tenir compte de la nature du terrain pour l'impact/rebond et le roulé de la boule

	Référentiel de compétences	Capacité du joueur	B	M	C	J	Fiches ent.
C231	Se déplacer pour observer le terrain de plusieurs angles de vue (pentes) et identifier sa nature (dureté, granulométrie)	Je me déplace pour observer le terrain (pentes, dureté, épaisseur)					FE C231
C232	Choisir sa donnée (au point) ou zone d'impact (au tir), valider ce choix du rond de lancer	Je choisis ma donnée (au point) ou zone d'impact (au tir)					FE C232
C233	Boucher un trou qui risque de perturber l'impact ou le roulé	Je bouche un trou qui risque de perturber l'impact ou le roulé					FE C233
C234	Anticiper le résultat du lancer (trajectoire, cible) en tenant compte du rebond et du trajet	Je prévois le résultat de mon lancer en tenant compte du rebond et du trajet					FE C234

C2. Maîtriser la motricité du lancer

Utiliser un Répertoire Moteur de Base

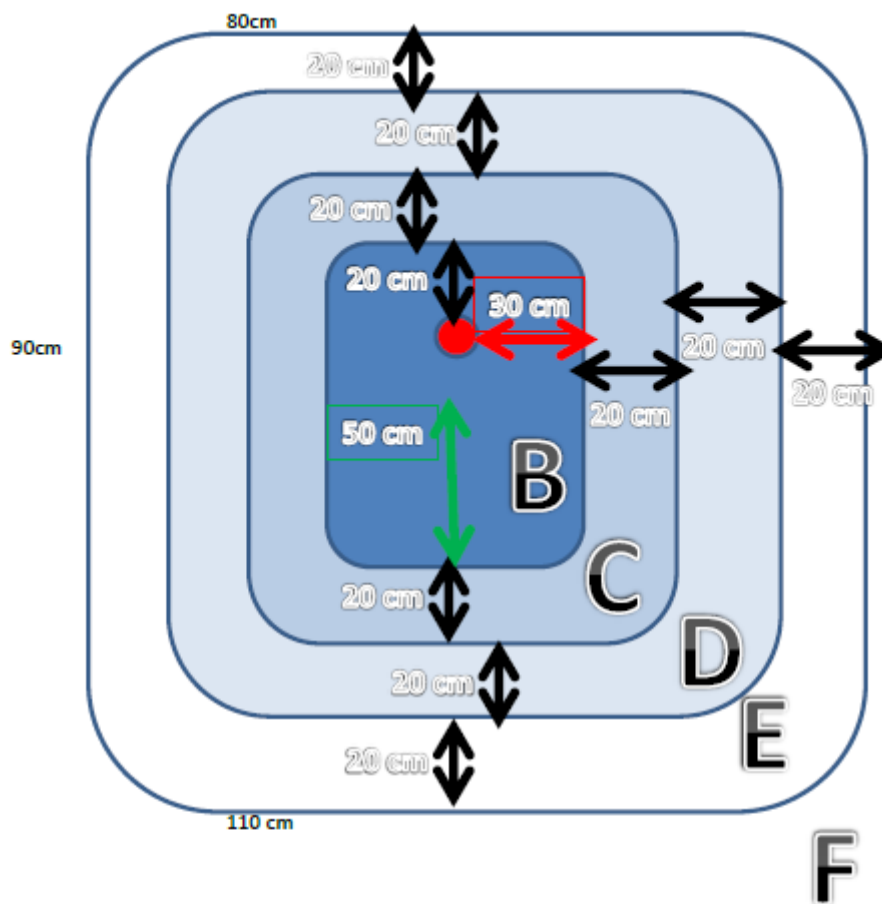
C2.4 Maîtriser la trajectoire du lancer

	Référentiel de compétences	Capacité du joueur	B	M	C	J	Fiches ent.
C241	Faire varier (adapter) et doser (réguler) son lancer avec des techniques qui utilisent C241.1 - La direction (donnée et cible) C241.2 - La distance (donnée et cible) C241.3 - La vitesse de lancer C241.4 - La hauteur de la courbe C241.5 - La hauteur du lâcher	Je fais varier et je dose mon lancer en prenant en compte • La direction (donnée et cible) • La distance (donnée et cible) • La vitesse de lancer • La hauteur de la courbe • La hauteur du lâcher					FE C241.1 FE C241.2 FE C241.3 FE C241.4 FE C241.5
C242	Maîtriser les techniques au point C242.1 - En point glissé C242.2 - En 1/4 portée C242.3 - En 1/2 portée C242.4 - En portée	Je maîtrise les techniques au point • En point glissé • En 1/4 portée • En 1/2 portée • En portée					FE C242.1 FE C242.2 FE C242.3 FE C242.4
C243	Maîtriser le lancer du but	Je maîtrise le lancer du but					FE C243
C244	Maîtriser la technique de la refente	Je maîtrise la technique de la refente					FE C244
C245	Maîtriser les techniques au tir C245.1 - A l'avantage C245.2 - Au fer C245.3 - En rafle courte C245.4 - En rafle longue	Je maîtrise les techniques au tir • A l'avantage • Au fer • En rafle courte • En rafle longue					FE C245.1 FE C245.2 FE C245.3 FE C245.4
C246	Stabiliser des lancers successifs en utilisant la variabilité et /ou la reproduction du geste	Je sais reproduire un lancer ou rectifier un lancer					FE C246

➔ C242 – C244 – C245

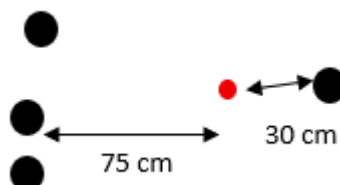
Cependant, il me paraissait important d'insérer l'ensemble des séances en présentant et en rappelant l'objectif final du cycle.

Subtilement, à chaque séance, il est possible de rappeler et de sensibiliser les licenciés sur le référentiel des 4 compétences qui sont imbriqués dans les contextes finaux de compétitions.

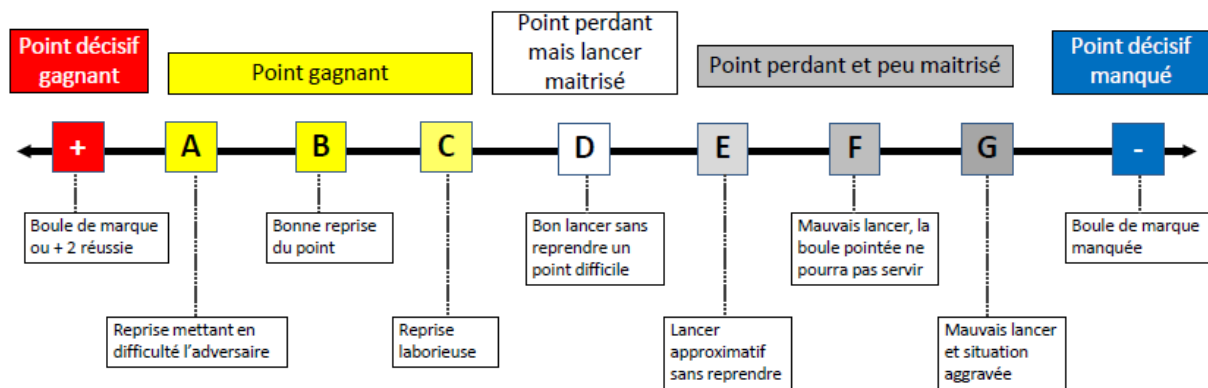


EVALUATION PREMIERE BOULE JOUEE

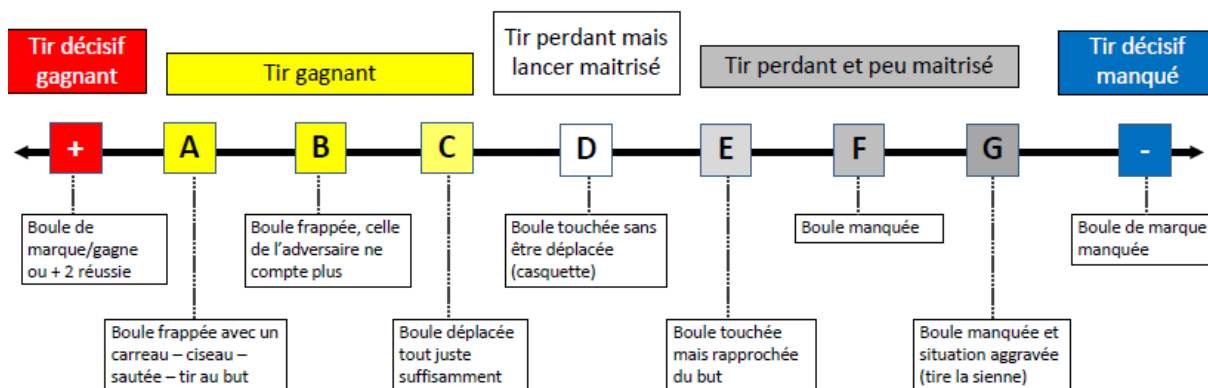
-> Pour rappel, au cours des mises en situation, des différents scénarios, il est utile de conditionner les licenciés à évaluer la qualité des boules adverses selon le référentiel défini en équipe.



Des lettres (de A à G), pour quelle « action » au point ?



Des lettres (de A à G), pour quelle « action » au tir ?



C'est une plus-value également de profiter des ateliers et des séances pour rappeler le système de notation / d'évaluation des boules jouées dès la catégorie des cadets / juniors.

Durant les mises en situation et des choix technicotactiques, il est instructif d'évaluer les partenaires et de s'auto-évaluer selon le même référentiel de notation.

- ➔ Ce qui permet d'être objectif, de se rendre compte de la qualité de la technique maîtrisée, de la manière et des résultats obtenus.
- ➔ Initier, pratiquer le calcul de l'intensité, du volume et de l'efficacité des boules.

Permet aux joueurs de se rendre compte des critères de sélection et du degré d'exigence pour le haut-niveau.

Donner des axes de progression aux compétiteurs et à leurs accompagnateurs de manière factuelle.