



GUIDE DE L'EDUCATEUR

Progressivité pour former les jeunes en école de pétanque

Ce guide présente le programme de formation sportive par catégorie avec les compétences à travailler et à évaluer, ainsi que les savoirs faire et savoir être à acquérir pour les jeunes joueurs. Les fiches pédagogiques spécifiques à chaque acquisition sont référencées.

Un livret de suivi des compétences des jeunes permettra de noter son parcours, son évolution et ses performances au sein de l'EDPJP

Catégorie	Benjamin	Minime	Cadet	Junior
Age	8 ans dans l'année et moins	11, 10 et 9 ans dans l'année	14, 13, 12 ans dans l'année	17, 16, 15 dans l'année
Livret de formation	Livret benjamin - minimes		Livret cadet – juniors	

	Compétence non abordée dans la catégorie
	Compétence à travailler prioritairement dans la catégorie
	Compétence à évaluer dans la catégorie
	Compétence en principe déjà acquise

C1 UTILISER LA NOTION D'AFFRONTEMENT (l'antagonisme) : élaborer un projet de jeu efficace

C1.1 Estimer le rapport de forces : effectuer des contrôles pour analyser le jeu

	Référentiel de compétences	Savoir faire du joueur	BENJAMINS	MINIMES	CADET	JUNIORS	Fiches pratiques spécifiques
C111	Pouvoir annoncer le score en permanence	Je connais le score à tout moment					FPS C111
C112	Faire une première exploration rapide du terrain (distance et nature – densité, topographie)	J'évalue la distance du jeu et la nature du terrain					FPS C112
C113	Compter le stock réel des boules en main en tenant compte de la situation des boules sur le terrain (avantage ou désavantage)	Je sais si je suis en avantage ou désavantage					FPS C113
C114	Distinguer et évaluer les positions relatives des boules, et leur qualité stratégique pour la suite du jeu	Je reconnais la position des boules sur le terrain et je comprends leur qualité stratégique					FPS C114
C115	Évaluer l'intensité et le volume de jeu d'une boule à partir de différentes notations	Je sais évaluer le nombre de boules réussies et la qualité de chaque boule					FPS C115
C116	Estimer les points forts et points faibles des adversaires	Je repère les points forts et les points faibles de mes adversaires					FPS C116
C117	Etre méthodique dans ses observations	Je suis méthodique dans mes observations					FPS C117

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

	Référentiel de compétences	Savoir faire du joueur	BENJAMINS	MINIMES	CADET	JUNIORS	Fiches pratiques spécifiques
C121	C121 Pouvoir dire, expliquer et argumenter la stratégie choisie avant de jouer - Attaquer : prendre l'avantage de boules immédiatement, faire jouer l'adversaire	Je sais expliquer la stratégie choisie avant de jouer : j'attaque					FPS C121 A
	- Construire : préparer (positionner ou enlever) la réussite d'une boule partenaire à venir	je construis					FPS C121 C
	- Défendre : détruire les gains immédiats ou différés des adversaires	je défends					FPS C121 D
C122	Représenter, montrer sa cible en fonction de la stratégie choisie	Je peux montrer ma cible (espace, objet)					FPS C122
C123	Choisir et réussir à pointer ou tirer une boule avec une, deux ou trois intentions stratégiques	Je choisis et je réussis à jouer avec une, deux ou trois intentions stratégiques					FPS C123
C124	Faire des hypothèses pour avoir un projet de jeu pertinent - estimer le nombre de boules à jouer pour réussir - estimer le nombre de réussites probables - estimer le nombre de points probables atteints par son équipe ou par les adversaires	Je fais des hypothèses sur les réussites possibles pour choisir le meilleur projet de jeu					FPS C124.1 FPS C124.2 FPS C124.3

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

	Référentiel de compétences	Savoir faire du joueur	BENJAMINS	MINIMES	CADETS	JUNIORS	Fiches pratiques spécifiques
C131	Choisir une zone de jeu stratégique pour lancer le but	131 Je choisis une zone de jeu stratégique pour lancer le but					FPS C131
C132	Choisir d'ajouter / enlever / gêner au tir en utilisant :	132 Je choisis d'ajouter / enlever ou gêner au TIR (ou en refente) en utilisant :					
	écarter	- Ecarter					FPS C132.1
	faire passer	- Faire passer,					FPS C132.2
	trier	- trier,					FPS C132.3
	remplacer	- remplacer,					FPS C132.4
	Faire ciseau	- faire ciseau,					FPS C132.5
	sauter	- sauter					FPS C132.6
C133	Choisir d'ajouter / enlever / gêner au point (ou en refente) en utilisant :	Je choisis d'ajouter / enlever ou gêner au POINT /en refente) :					FPS C133.1
	- éviter	- éviter,					
	- positionner	- positionner,					FPS C133.2
	Jouer court	- jouer court					
	- Jouer long	- jouer long					FPS C133.3
	- Se mélanger	- se mélanger,					FPS C133.4
	- s'appuyer	- s'appuyer,					FPS C133.5
	- becquer	- becquer,					FPS C133.6
	- pousser	- pousser,					FPS C133.7
	- remplacer	- remplacer					FPS C133.8
C134	Percevoir et utiliser l'espace de jeu libre (en largeur, en profondeur)	Je vois et j'utilise l'espace de jeu libre (en largeur et en profondeur)					FPS C134

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

	Référentiel de compétences	Savoir faire du joueur	BENJAMINS	MINIMES	CADETS	JUNIORS	Fiches pratiques spécifiques
C 141	Privilégier son point fort pour garantir la réussite	Je choisis mon point fort pour assurer la réussite					FPS C141
C142	Repérer les boules importantes pour transformer l'avantage en un maximum de points : - Boules de rajout	Je reconnais les boules importantes pour faire un maximum points : - Boules de rajout					FPS C142.1
	- Tirer pour plusieurs points	- Tirer pour plusieurs points					FPS C142.2
	- Pointer pour plusieurs points (jouer le but, rentrer à deux...)	- Pointer pour plusieurs points					FPS C142.3
	- Jouer une boule décisive	- Boules décisives					FPS C142.4
	- Jouer pour assurer la réussite	- Jouer pour assurer la réussite					FPS C142.5
	- Jouer pour maximaliser la réussite	- Jouer pour maximaliser la réussite					FPS C142.6
C143	Réussir à prendre l'avantage en combinant deux boules ou l'action de deux joueurs (<i>jouer devant, ne pas gêner le futur tir du partenaire, pousser une boule . . .</i>)	Je joue en tenant compte des boules à venir de mon équipe (<i>jouer devant, ne pas gêner les boules futures des partenaires. . .</i>)					FPS C143
C144	Réagir efficacement sur les déplacements aléatoires ou prévisibles d'une boule déjà jouée (contre, ciseau, devant de boule. . .)	J'adapte ma stratégie aux déplacements d'une boule déjà jouée (contre, ciseau, devant de boule. . .)					FPS C144