

Arbeitsmaterial für Pétanque-Trainer

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE PÉTANQUE ET JEU PROVENÇAL

Jean-Paul Goffox – Emmanuelle Goffox-Durand

Jean-Yves Peronnet



Ein anderer Ansatz von Pétanque



Activité sportive et Éducation

Deutsche Übersetzung von Rolf Strojec

Zur Übersetzung von:

„Ein anderer Ansatz von Pétanque“

Als ich das Lehrbuch „Un autre Idee de la Pétanque“ im Rahmen meines Engagements beim „Groupement des Campeurs Universitaires“ (GCU) zum ersten Mal las, war mir sofort klar: Das ist wirklich ein anderer Ansatz, der das deutsche Petanque verändern könnte.. Schließlich hatte ich zum Vergleich fast die gesamte deutsche Boule-Literatur im heimischen Bücherschrank. Diese ist zu über 90% endverbraucherorientiert mit einfachen und direkten Vorschlägen und Tipps für Anfänger und Fortgeschrittene garniert . Die trainingswissenschaftliche Literaturanteil ist leider klein, zumeist veraltet und findet nur unzureichend die Brücke zu unserem Sport.

Das Lehrbuch „Un autre Idee de la Pétanque“ entstand aus der Erkenntnis beim weltweit größten Pétanque-Verband, die Erneuerung der Unterrichtsformen sowohl in der Schule wie in den Vereinen strukturell vernachlässigt zu haben. Jetzt liegt eine fulminante Schrift vor, die mit dem Schwerpunkt „Schulsport“ die Türen zum Pariser Bildungsministerium seit 2017 geöffnet und Pétanque mittlerweile zum anerkannten Schulsport zwischen Vorschule und Abitur in Frankreich gemacht hat.

Hier läge natürlich eine erste Anknüpfung für den deutschen Pétanque-Sport. Aber auch in den Feldern Sportunterricht, Verein, außerschulische Aktivitäten, Freizeit- und Wettkampfsport wird der deutsche Petanque-Trainer fündig, wenn er nach Übertragungsmöglichkeiten für seine Praxis in diesem Lehrbuch sucht.

Das Buch reflektiert unterschiedliche Lern- und Lehrmodelle vor dem Hintergrund unterschiedlicher Zielgruppen. Es folgt dem pädagogischen Ansatz sportliche Ausbildung und Sportunterricht miteinander zu verbinden (durch Spielen, Üben, Problemlösen etc.)

Einen "anderen Ansatz von Pétanque" vorzuschlagen bedeutet in erster Linie, den erzieherischen Wert des Spiels anzuerkennen. Pétanque ist nicht nur ein Geschicklichkeitsspiel, sondern eine Aktivität zur Positionierung und strategischen Begegnung, die motorische, affektive und kognitive Ressourcen mobilisiert. Der moderne und humanistische Ansatz, der von den Autoren vertreten wird, die gleichzeitig erfahrene Pädagogen, begeisterte Sportler und in der französischen föderalen Ausbildung engagiert sind, wird in den verschiedenen Praxisteilen erläutert. Durch eine spektakuläre Annäherung zwischen der Welt des Pétanque und der Welt der Schule gibt dieses Buch Antworten auf sehr aktuelle Fragen über den Bildungs- und Sportweg des Kindes, des Jugendlichen und des Spielers. Es stützt sich auf die Beiträge der Humanwissenschaften, vom Verständnis der Interventionslogik bis zum Verständnis der Spielstrategien, um ein Repertoire an Beispielen und Lern-, Ausbildungs- und Trainingssituationen für den Unterricht und die Animation des Pétanque-Sports anzubieten. Deshalb habe ich beschlossen im Rahmen meiner Petanque-Trainer-Ausbildung dieses Lehrbuch zu übersetzen und für die deutsche Fachöffentlichkeit zugänglich zu machen.

Sie werden nach diesem Buch Pétanque nicht mehr auf die gleiche Weise praktizieren und unterrichten! (aber etwas Zeit brauchen, um nach passenden Übertragungswegen in unsere Boule-Praxis zu suchen)

Rolf Strojec
BouleBiebertal e.V.
(www.Boulebiebertal.de)
Waldmühle
35444 Biebertal

Die Veröffentlichung dieses Buches wurde von der Fédération française de Pétanque et jeu provençal (FFPJP) initiiert und koordiniert.

Jean-Paul Goffoz ist Professeur agrégé d'EPS (Sportlehrer). Er unterrichtete vom Kindergarten bis zur Universität und war hauptsächlich in der Ausbildung von Ausbildern tätig, als IUFM-Lehrer, pädagogischer Berater auf Départementsebene und Inspektionsbeauftragter für Lehrer der Sekundarstufe II. Er war Leiter und Mitglied zahlreicher Organisationen, die sich mit dem Thema Didaktik befassten. Er war Mitglied von Forschungsgruppen zur Didaktik und Pädagogik von Sportaktivitäten sowie zu Lehrplänen für die erste und zweite Stufe der Schulbildung. Er spielte als passionierter Pétanque-Spieler war er Vorsitzender mehrerer Clubs. Derzeit ist er als Berater für pädagogische Angelegenheiten im Bereich Lehren und Lernen bei der nationalen technischen Leitung der FFPJP tätig.

Emmanuelle Goffoz-Durand ist Schullehrerin, Meisterausbilderin und pädagogische Beraterin für Sportunterricht im Département Var. Sie hat im Rahmen der Ausbildung von Ausbildern der Académie de Lyon an zahlreichen Aktionsforschungen zu den Themen Sportunterricht, Lernen und Vielseitigkeit in der Unterstufe teilgenommen. Sie war Leiterin von Sportvereinen und insbesondere eines Pétanque-Clubs. Derzeit ist sie Konsultativberaterin für pädagogische Angelegenheiten im Bereich Lehren und Lernen bei der Technischen Direktion des FFPJ.

Jean-Yves Peronnet ist Sportlehrer und nationaler technischer Direktor der FFPJP. Seine Hauptaufgaben konzentrieren sich auf vier Schwerpunkte: : die Betreuung der medizinische Versorgung, Entwicklung der Praxis, Verwaltung des Spitzenniveaus und Ausbildung der Führungskräfte. Er hat insbesondere den Vertragsprozess mit den verschiedenen Partnern (Bildungsministerium, Sportministerium, USEP und UNSS) geleitet. Er hat dieses Buch initiiert, um die Ausbildungskonzepte und Lernmethoden für Spieler, Führungskräfte und Schulen (EPS) zu erneuern und einen neuen Ansatz für das Pétanque zu fördern.

Redaktionelle Betreuung und Layout: Jean-Michel Piquard Illustrationen (Titelseite und Innenseite): Corinne Tarcelin Fotografien: Jean-Yves Peronnet © FFPJP/USEP

Publie. avec le soutien financier de la FFPJP

© 2016, Editions EP&S

11 avenue du Tremblay — 75012 Paris www.revue-eps.com

ISBN: 978-2-86713-392-3 ISSN: 1958-0347

INHALT

Vorwort

Einleitung

Kapitel 1.

Pétanque und seine Herausforderungen

Von der sportlichen Leidenschaft zur pädagogischen Exzellenz: der Zusammenprall der Kulturen

Von den Ursprüngen bis heute

Was ist Pétanque?

Elemente einer Definition

Leitprinzipien

"Ich werfe, also bin ich".

Wissen, das man sich aneignen muss

Ein moderner und humanistischer Ansatz

Der Begriff der Kompetenz im Zentrum des Lernens

Die Voraussetzungen für Kompetenz

Eine komplexe Aktivität

Die erzieherischen Herausforderungen des Pétanque-Sports

Unterschiedliche, aber komplementäre Absichten

Nachdenken, Entscheiden und Handeln

Fünf Etappen, die die Aktivität des Spielers organisieren

Ein globaler Ansatz zur Bildung und Aufklärung

Ein kohärenter Ansatz zur Koedukation

Kapitel 2:

Was wird gelehrt?

Von einer globalen Darstellung der Aktivität ausgehen

Die gegensätzliche Konfrontation

Die Parameter der Konfrontation

Die motorischen Verhaltensweisen und die Handlungsprinzipien: die Anpassung

Die motorischen Parameter und ihre Regulierung

Der soziale Status und die sozialen Regeln

Die sozialen Parameter

Von den bedeutenden Elementen des Spiels ausgehen

Die konstituierenden Elemente des Spiels

Der Begriff des Ziels

Von der Informationsaufnahme bis zur Speicherung

Kapitel 3:

Wie unterrichten?

Sportunterricht und Sportausbildung: zwei widersprüchliche Ansätze?
oder ergänzen sie sich?

Verschiedene Arten des Lernens

Lernen durch Versuch und Irrtum

Lernen durch abwechselndes Handeln und Nachdenken

Lernen durch Konfrontation mit einem Problem

Verschiedene Arten zu unterrichten

Lehren, indem man es geschehen lässt

Unterrichten durch Beschreiben und Monologisieren

Unterrichten, indem man Fragen stellt

Unterrichten, indem man ein zu lösendes Problem stellt

Einige entscheidende Prinzipien

Wie gestaltet man einen kohärenten Unterricht?

Ziele, Mittel und Ergebnisse
Angemessene Zeiteinheiten wählen
Die Wahl einer effektiven pädagogischen Intervention
Die Parameter einer pädagogischen Situation verstehen
Effektive pädagogische Formate wählen: Spiel, Problemsituation oder Übung.
Zwischen Kontrolle und Bewertung unterscheiden
Das Konzept des Fortschritts besser verstehen

Kapitel 4.

Auf dem Weg zu einem kohärenten Bildungsweg

Vier verschiedene institutionelle Blickwinkel: Schule, Schulsport, Gemeinde und der Verein
Jede Institution hat ein bestimmtes Ziel
Unterschiedliche Praxisfelder für eine scheinbar identische körperliche und sportliche Aktivität ... Aber eine gemeinsame Kompetenz: die pädagogische Intervention
Was ist eine pädagogische Intervention?
Drei große Kompetenzen für die Intervention Drei Parameter für die Intervention
Pétanque im Rahmen der Schulpflicht (EPS): Handeln, verstehen, kommunizieren
Sportunterricht und das Sportmodell
Die Lehrpläne kennen und verstehen
Einen Pétanque-Unterricht konzipieren und umsetzen.
Der Topf
Die Wand
Die erlaubten Stäbe
Das Schachbrett
Die magische Linie
Das 1-3-5-Dreieck
Der Wettlauf um den Punktestand
Das Fast-Pétanque
Ein Lernmodul entwerfen
Pétanque und Schulsport: Aufbau einer Sportethik
USEP und UNSS: zwei komplementäre Verbände
Pétanque in der USEP
Stufe 1: Rekord schießen
Ebene 1: Der Rekord im Punktesammeln
Ebene 1 le Défi (die Herausforderung)
Ebene 1: la Bousca
Ebene 2
Ebene 3: Der Boulevard der Herausforderungen
Pétanque an der UNSS
Die kombinierte Prüfung Schießen/Punktesammeln
Pétanque im Rahmen der außerschulischen Aktivitäten (TAP): zur Unterhaltung und "Erholung", Kohärenz oder "Co-Error": ein komplexerer Interventionsrahmen als es scheint
Einbeziehung der FFPJP: ein originelles Praxisangebot im Rahmen der TAPs
Laissez faire ... ohne sich gehen zu lassen
Situationen schaffen, die Motivation wecken
Die Fédération française de Pétanque et jeu provençal (FFPJP) :
für eine kompetitive Praxis
Aufgaben und Praktiken des Verbandes
Die Struktur der FFPJP
Die Pétanque-Schule
Von der Einführung bis zum sportlichen Training
Ein Instrument zur Leistungsbewertung im Dienste der Ausbildung und Auswahl von Jugendlichen
Indikatoren für die Leistung Ein Spielprojekt

Kapitel 5:

Repertoire an pädagogischen Werkzeugen Sicherheitsmanagement

Ein unendliches Repertoire an Lernsituationen zusammenstellen.

Lernen als adaptive Aktivität

Ein Cursor, der von "einfach" bis "schwierig" reicht

Ein Schieberegler, der von "einfach" bis "komplex" reicht

Manipulation von Lernvariablen: das Beispiel der "magischen Linie".

Die magische Linie (leicht und einfach)

Die magische Linie (schwierig und komplex)

Situationen, in denen man spielerisch lernen kann

Ein vielseitiges Gerät: der Pétanque-Minigolfplatz

Der Pétanque-Minigolfplatz

Globale Situationen

Die Spieler

Unterschiedliche Ziele, um Distanz und Richtung des Wurfs zu trainieren.

Problemsituationen, um zu lernen, sich anzupassen.

Gewinnen oder verlieren?

Vorteil oder Nachteil?

Leger oder Schiesser?

Wo und wann soll die Kugel platziert werden?

Spielsituationen, um seine Bewegungen zu regulieren

Schlagen, um zu spielen

Schlagen im Sprung

Scherenschlag

Den Punkt zurücknehmen

Punkt hinzufügen, indem man die gegnerischen Kugeln umspielt.

Den Punkt zurückerobern, indem man eine Partnerkugel benutzt.

Spielszenarien mit Handlungszwängen

Eine Bahn stabilisieren, um zu zielen

Eine Bahn stabilisieren, um zu stoßen

Spielszenarien unter Berücksichtigung der Intensität und/oder des Spielvolumens

Intensität auf den Punkt spielen

Mit Intensität beim Schuss spielen

Mit Volumen beim Punkt spielen

Mit Volumen beim Schuss spielen

Anhänge

1. Pétanque, ein Spiel der Konfrontation: Von den Absichten ausgehen... um die Techniken zu wählen.

2. Lexikon der Absichten und Techniken beim Pétanque

3. Wertung, Quotierung und Bewertung des Punktes

4. Wertung, Quotierung und Bewertung des Schusses

5. Bewertung der Kugeln, die während einer Partie Pétanque Triplette gespielt werden.

6. Umsetzung einer Projektmethode

7. Werkzeuge zur Unterstützung der Leistungsberechnung

8. Auszüge aus dem UNSS-Reglement für Pétanque

[...Auslassung S.7 bis 10.....]

KAPITEL1

Pétanque und seine Herausforderungen

VON DER SPORTLICHEN LEIDENSCHAFT ZUR PÄDAGOGISCHEN EXZELLENZ: DER ZUSAMMENPRALL DER KULTUREN.

Die Sportart Pétanque ist zwar eine beliebte Aktivität, aber sie ist nicht so langweilig wie die Klischees, die mit ihr einhergehen.

Von den Ursprüngen ...

Die tiefere Bedeutung des Pétanque-Spiels entstand sicherlich lange bevor Jules Lenoir 1907 in La Ciotat als sein Gründer anerkannt wurde. In der Vergangenheit haben die Menschen immer wieder Simulationsspiele benutzt, um ihre Kinder zum Kämpfen zu erziehen, bei denen die Wurfgeräte die



körperliche Unversehrtheit der Werfer und der Zielpersonen nicht beeinträchtigen durften. Die auf diese Weise aufgebauten Fähigkeiten zur Konfrontation waren in der damaligen Zeit also eine Frage des Überlebens. Es ist sicherlich dieses übersteigerte Gefühl, das auch heute noch anhält, wenn die Leidenschaft am Spielfeldrand und auf dem Spielfeld entfesselt wird, was zu abweichenden Verhaltensweisen führt, die der menschlichen Natur eigen sind. Der Sport, der heute eine gesellschaftliche Realität darstellt, ist nicht mehr und nicht weniger als die moderne Übersetzung dieses Bedürfnisses nach Existenz und Selbstüberwindung durch Konfrontation.

...bis heute

Das Pétanque, das zu einer leidenschaftlichen Aktivität geworden ist, bei der die Männer ihren "Status" und ihre "Männlichkeit" mit Exzentrizität und Schärfe verteidigen, kollidiert heute mit den Zwangsanforderungen eines sterileren, besser kontrollierten Show-Sports, dessen Entwicklung durch die Mediatisierung vorangetrieben wird.

Der Zusammenprall der Kulturen ist so stark, dass er den Zugang dieses Sports zum olympischen Kanon immer wieder in Frage stellt.

Ein langsamer, aber unausweichlicher Wandel vollzieht sich durch folkloristische, institutionelle, kommerzielle, mediale und erzieherische Entwicklungen, die oft widersprüchlich sind. Diese Paradoxien schaden dem Image dieses Sports, der doch eigentlich ein konstruktives und erzieherisches Gleichgewicht zwischen dem Erreichen eines Normergebnisses und der Freude an einem gelungenen Besten oder einem verdienten Sieg anstreben sollte.

Für manche ist Pétanque ein Fortschritt, wenn es sportlich und international wird, für andere ein Rückschritt, wenn es die Lust und die Extravaganz seiner Vorbilder verliert.

WAS IST PÉTANQUE?

Pétanque ähnelt der gleichzeitigen Eroberung einer Burg durch zwei Angreifer.

Einige Definitionen

Pétanque wurde lange Zeit als ein Geschicklichkeitsspiel definiert:

Beim Boule geht es darum, eine Kugel so gut wie möglich auf ein Ziel zu werfen, um sich dann allein oder mit anderen gegen einen oder mehrere andere Spieler durchzusetzen und das Spiel zu gewinnen.

Da die strategische Dimension im Vordergrund steht, erscheint es uns angemessener, Pétanque zunächst unter dem Gesichtspunkt der Konfrontation zu betrachten:

Pétanque ist eine gegensätzliche, aufeinanderfolgende oder abwechselnde, ungleiche Konfrontation zwischen organisierten, intelligenten und geschickten Spielern, die Strategien, Techniken und normales Material als Mittel der Konfrontation verwenden.

Ein Pétanque-Spiel gleicht der gleichzeitigen Eroberung eines Schlosses durch zwei Angreifer. Es gilt, als Erster den Platz zu erobern und gleichzeitig gegnerische Angriffe zu verhindern, indem man die eigenen Stärken oder Errungenschaften konterkariert. Folglich muss jeder Angriff ein Verteidigungsschema beinhalten, und jede Verteidigung muss ein Gegenangriffsschema beinhalten.

Leitprinzipien

Wenn man diesen Definitionen Schritt für Schritt folgt, kann man eine Reihe von Leitprinzipien herausarbeiten.

- Pétanque ist ein Positionsspiel.
- Einer gewinnt, der andere verliert: Es gibt kein Unentschieden.
- Das Wesen der Aktivität ist durch Konfrontation gekennzeichnet: Es ist ein "Spiel mit Einsatz".
- Der antagonistische Charakter von Aktivität erfordert die Berücksichtigung der kreativen Spannung "Spiel/Spiel", um erfolgreiche Strategien zu entwickeln, die je nach Spielphase flexibel und anpassungsfähig sind.
- Geschicklichkeit bezieht sich auf den Aufbau feinmotorischer Aktionen, um Angriffs-, Aufbau- oder Verteidigungsstrategien (die wir als "Techniken" bezeichnen) zu erfüllen.
- Die Anwesenheit von Mannschaftskameraden bedeutet, dass man gemeinsam und organisiert spielt.
- Die Informations- und Entscheidungsfindung, die in einem zeitlich und räumlich versetzten Handlungsablauf stattfindet, bezieht sich auf :
 - das physische Umfeld (Beschaffenheit des Geländes, Konfiguration des Ziels);
 - das soziale und menschliche Umfeld (Spielregeln, Umgang mit den Stärken und Schwächen der eigenen und der gegnerischen Mannschaft);
- Strategien, die auf der Grundlage des Punktestands, der Anzahl der Kugeln und der Bestimmung des Ziels (das nicht unbedingt die Zielkugel sein muss) entwickelt werden;
- das Management des Risiko-/Sicherheitspaares, das durch die Anpassung des Teams an die Spielsituation (Strategie) und durch die Regulierung der individuellen Würfe (Technik) erfolgt.

Darüber hinaus löst Pétanque verschiedene Arten von Emotionen aus, die mit dem Spiel verbunden sind:

- die Möglichkeit zu gewinnen und das Risiko zu verlieren;
- die Leistung, die man erbringen muss (gegen sich selbst);
- eine gemeinsame Aktivität (mit einem anderen);
- an den Wettkampf (gegen den anderen) ;
- das Schauspiel (vor anderen).

Anmerkung: Die verschiedenen Begriffe, die aus diesen Definitionen hervorgehen, lassen sich in Lehrinhalte umwandeln. Die Lerninhalte können in Form von Lernzielen für den Trainer und Fortschrittmöglichkeiten für den Spieler definiert werden, die im Laufe des Lernprozesses erkundet werden müssen.

"ICH WERFE, ALSO BIN ICH"

Beim Erlernen des Pétanque-Spiels steht die Spielintelligenz im Vordergrund.

Wissen zu erwerben

Wenn das Pétanque-Spiel als sportliche Aktivität eine beobachtbare Tatsache mit einer möglichen Beschreibung von erlernbaren Bewegungen darstellt, sind die intellektuellen, affektiven und motorischen Strukturen, die dieser Praxis zugrunde liegen, vorherrschend.

Das Unterrichten von Pétanque beschränkt sich nicht auf das Vermitteln von Techniken (wie z. B. "Carreau" oder Legen im Portée"), sondern besteht vielmehr im Aufbau von Wissen. Das Carreau ist beispielsweise sowohl eine Angriffs- als auch eine Verteidigungsaktion, die darauf abzielt, einen Punkt zu gewinnen und den Gegner einen Punkt verlieren zu lassen. Der "Portée-Punkt" stellt eine besondere technische Antwort auf ein Problem dar, das sich aus der Anpassung an das Gelände, der Positionierung der Kugeln und der verfolgten Absicht ergibt.

Ein moderner und humanistischer Ansatz

Seit den 1980er Jahren hat man im Unternehmensbereich schnell erkannt, dass Arbeit ohne jegliche Verantwortung, Absicht oder Verständnis zu sich wiederholenden Handlungen führt, die sehr schnell an Effizienz und Relevanz verlieren. Der Wunsch, den Menschen wieder in den Mittelpunkt der Produktionsanlagen zu stellen, ging einher mit der neueren Forschung in den Humanwissenschaften, die den Begriffen Kompetenz, Bewertung und Projekt einen hohen Stellenwert einräumt. Die meisten Unternehmen und Institutionen - und mit ihnen einige Sportverbände, darunter die Fédération française de Pétanque et jeu provençal (FFPJP) - haben sich dieser Entwicklung angeschlossen. Das nationale Bildungswesen hat sich seinerseits diesem modernen und humanistischen Ansatz angeschlossen, indem es in seinen Lehrplänen und offiziellen Anweisungen versucht, "die Herausforderung in den Mittelpunkt des Lernens zu stellen". Dieser humanistische Ansatz des Lernens führt dazu, dass man sich auf den Begriff der Kompetenz stützt.

DER BEGRIFF DER KOMPETENZ IM ZENTRUM DES LERNENS

Beim Pétanque geht es darum, die richtige Technik im richtigen Moment einzusetzen, um die Ziele des Spielers zu erreichen.

Die Voraussetzungen für Kompetenz

Eine Kompetenz ist ein situationsbezogenes Know-how, das Fähigkeiten, Wissen, Einstellungen und Motivationen umfasst. Es handelt sich um eine intellektuelle, motorische und relationale Disposition, die es ermöglicht, eine Bandbreite von Problemen in verschiedenen Kontexten zu lösen.

In dieser Perspektive stellen die Geschicklichkeitsqualitäten ein Mittel, ein Werkzeug (das man erlernen und trainieren kann) und kein Ziel dar.

Man könnte sagen, dass ein Pétanque-Spieler kompetent ist:

- wenn er seine Bewegungstechniken und sein strategisches Wissen mobilisiert, um die Komplexität einer Spielsituation, einer Gruppensituation oder einer Situation im Sportleben zu bewältigen;
- wenn sie eine Entscheidungsfähigkeit entwickeln, die es ihnen ermöglicht, selbstständig zu handeln;
- wenn er versteht, dass eine Handlung, die er ausführt, die vorhergehende und die nachfolgende berücksichtigen muss;
- wenn sie bereit sind, immer weiter zu lernen und sich zu verbessern;
- verschiedene und unterschiedliche Wege zum Erfolg vorsieht und sich selbst beurteilen kann;
- in allen Situationen auf stabile Einstellungen und Motivationen zurückgreifen kann.

Eine komplexe Aktivität

Pétanque kann als ein komplexes Spiel beschrieben werden, als eine "Spannung" zwischen dem Produkt, das es präsentiert, und seinem Produktionsprozess, zwischen dem Stoff, den man beschreibt, und der Art und Weise, wie man ihn spielt, zwischen dem Wissen, das man lernen muss,

und der Intelligenz, die es entwickelt, zwischen dem für alle vorgesehenen Aktionsprogramm und dem individuellen Projekt jedes Einzelnen.

Auf allen Ebenen des Spiels muss das Risiko-/Sicherheitsmanagement den Spieler in die Lage versetzen, Entscheidungen zu treffen und Maßnahmen zu ergreifen, die nur Antworten auf die Gesamtheit der auftretenden Probleme sind.

¹**DIE ERZIEHERISCHEN HERAUSFORDERUNGEN DES PÉTANQUE-SPIELS**

Ob Teamspieler oder Spieler, Jugendllicher, Senior oder Veteran, Anfänger oder Experte - Pétanque zu spielen ist immer eine Herausforderung. Beim Pétanque-Spielen geht es darum, sich zu kontrollieren, zu analysieren, sich etwas vorzustellen, zu verhandeln, auszuprobieren, zu ermutigen, zu respektieren...

Unterschiedliche, aber komplementäre Absichten

Hinter der scheinbaren Leichtigkeit des Pétanque-Spiels verbirgt sich eine erzieherische Komplexität. Die Aktivität des Spielers ist sehr vielseitig.

Die Aktivität des Spielers, der zwischen komplementären Polen schwankt, ist eine Quelle sozial-kognitiver Konflikte:

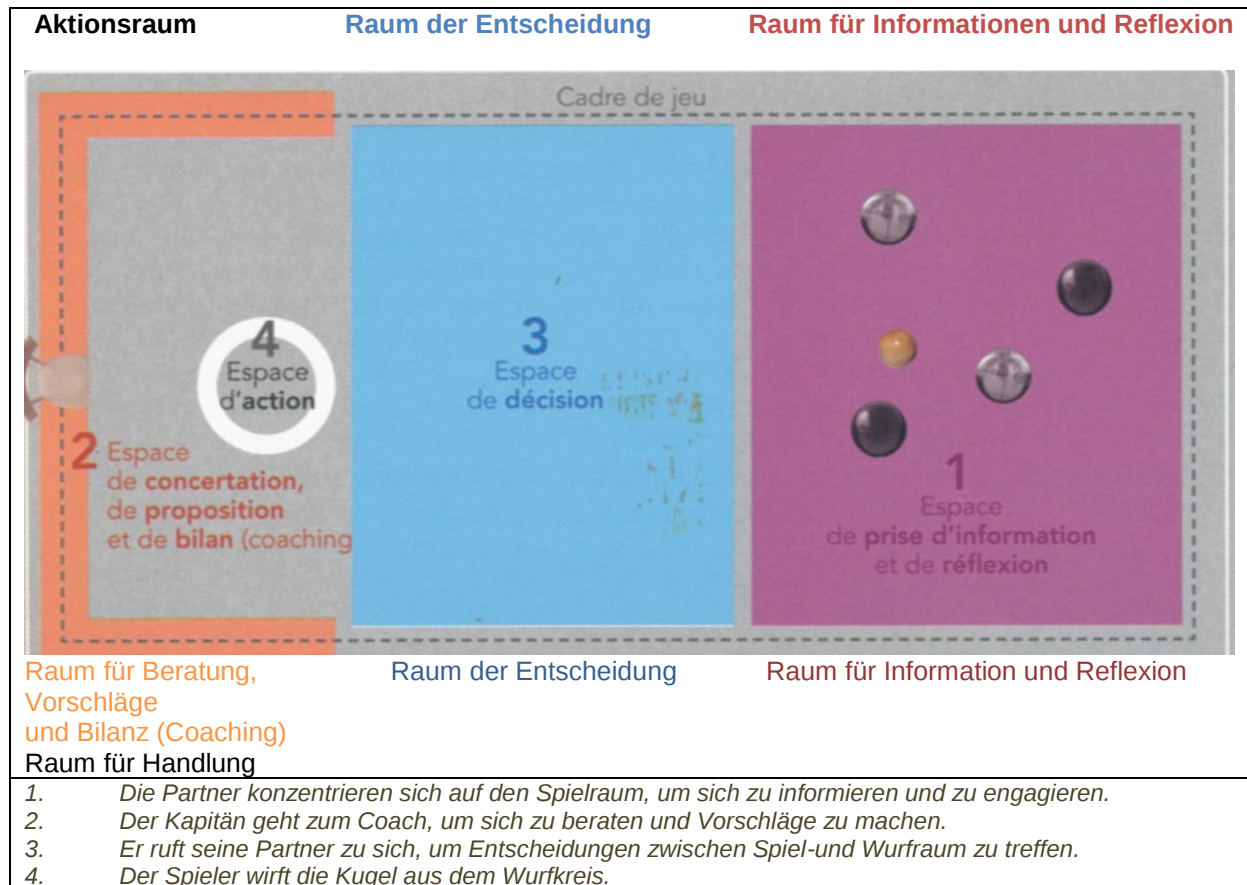
- die individuellen Fähigkeiten und das kollektive Projekt miteinander in Einklang zu bringen;
- das gewünschte Ergebnis und die Art und Weise, wie es erreicht werden soll, in Einklang zu bringen;
- den Anforderungen des Spiels gerecht werden (sich dem Spielfeld und den Gegnern anpassen....) und dabei die technischen und taktischen Grenzen des Spielers berücksichtigen.

Denken, Entscheiden und Handeln

Auch wenn Pétanque eine elementare Handlung, den Wurf, mobilisiert, die durch ihre leichte Ausführbarkeit allen zugänglich ist, darf man die Komplexität des Spielens auf hohem Niveau nicht verschweigen, die mit der Intensität von Reflexion und der Qualität der motorischen Umsetzungen verbunden ist.

Um zu lernen, muss man oft Erfolg haben. Dies kann durch die Vergrößerung des Ziels, die Verkürzung der Wurfdistanz oder die Verwendung eines glatten Spielfelds erreicht werden. Dies ist eine Besonderheit, die Pétanque von Tennis, Golf oder Volleyball unterscheidet, bei denen die motorischen Bewegungen lange und kostspielig erlernt werden müssen, bevor der Spaß am Wettkampf beginnen kann. Während die Erziehungswissenschaften die Zusammenhänge zwischen Denken, Entscheiden und Handeln aufzeigen, ermöglicht Pétanque eine zeitliche und räumliche Entkopplung dieser drei Faktoren. Es gibt dem Lernenden Zeit, seine Entscheidung und sein Handeln zu verorten, indem es ihn mit einem unterschiedlichen und festen Ergebnis konfrontiert. So kann der Lehrer Spielsituationen gestalten, die einen Reflexions- und Entscheidungsraum (in der Nähe der gespielten Kugeln) und einen Handlungsraum (den Wurfkreis) umfassen. Dieser zeitliche und räumliche Abstand zwischen Reflexion/Entscheidung und Aktion verringert den strategischen Druck, im Gegensatz zu einem Mannschaftsspiel mit Ball. Darüber hinaus sind der Austausch und die Diskussion zwischen den Spielern die Grundlage für die Zusammenarbeit, die für ein Mannschaftsspiel notwendig ist. Dieser Austausch ist vielgestaltig: Er findet im Einverständnis statt, aber auch mit leiser, aber verständlicher Stimme vor anderen (dem Partner, dem Gegner, dem Lehrer, dem Trainer usw.).

1. Siehe "Lexikon der Absichten und Techniken, die für Petanque spezifisch sind", Anhang 2 S. 115.
2. DE BUGNIERES (A.), "Capacités, compétences", Cahiers du CEPEC, 1982.



FUNKTIONEN DER VERSCHIEDENEN RÄUME WÄHREND EINER PARTIE PÉTANQUE

Fünf Etappen die Spieleraktivitäten kennzeichnen

Die Aktivität des Spielers besteht aus einer Reihe von Handlungen:

„Am Anfang mache ich einen Handlungsplan, bevor ich spiele, dann spiele ich, also handle ich, Dann gehe ich an einen anderen Ort, um das Ergebnis meiner Handlung zu sehen, ziehe Schlussfolgerungen und passe meinen Plan an. Schließlich bewege ich mich, um wieder zu spielen. Dann gehe ich an einen anderen Ort, um das Ergebnis meines Handelns zu sehen, ziehe Schlussfolgerungen und passe meinen Plan an, schließlich bewege ich mich, um wieder zu spielen.“

Dies läuft auf die Definition von fünf Phasen hinaus:

- Zeit der Reflexion und der Entscheidung (Anpassung an den Kontext);
- die Zeit der Handlung und ihrer Modalitäten (Regulierung der Geste);
- die Zeit des Ergebnisses (Feststellung);
- die neue Zeit der Analyse und der Entscheidung (Anpassung an den Kontext);
- die neue Handlung (Regulierung der Handlung).

Und so geht es mit jeder gespielten Kugel weiter... Die Entwicklung eines experimentellen Ansatzes (Erkennen, Stabilisieren, Experimentieren, Planen) ist sicherlich einer der wichtigsten erzieherischen und pädagogischen Inhalte im Pétanque.

[...Auslassung S.1.....]

KAPITEL 2

Was ist zu unterrichten?

AUSGEHEND VON EINER ALLGEMEINEN VORSTELLUNG DER AKTIVITÄT

Pétanque ist ein Spiel, bei dem Kugeln in Position gebracht werden müssen und das verschiedene Fähigkeiten erfordert.

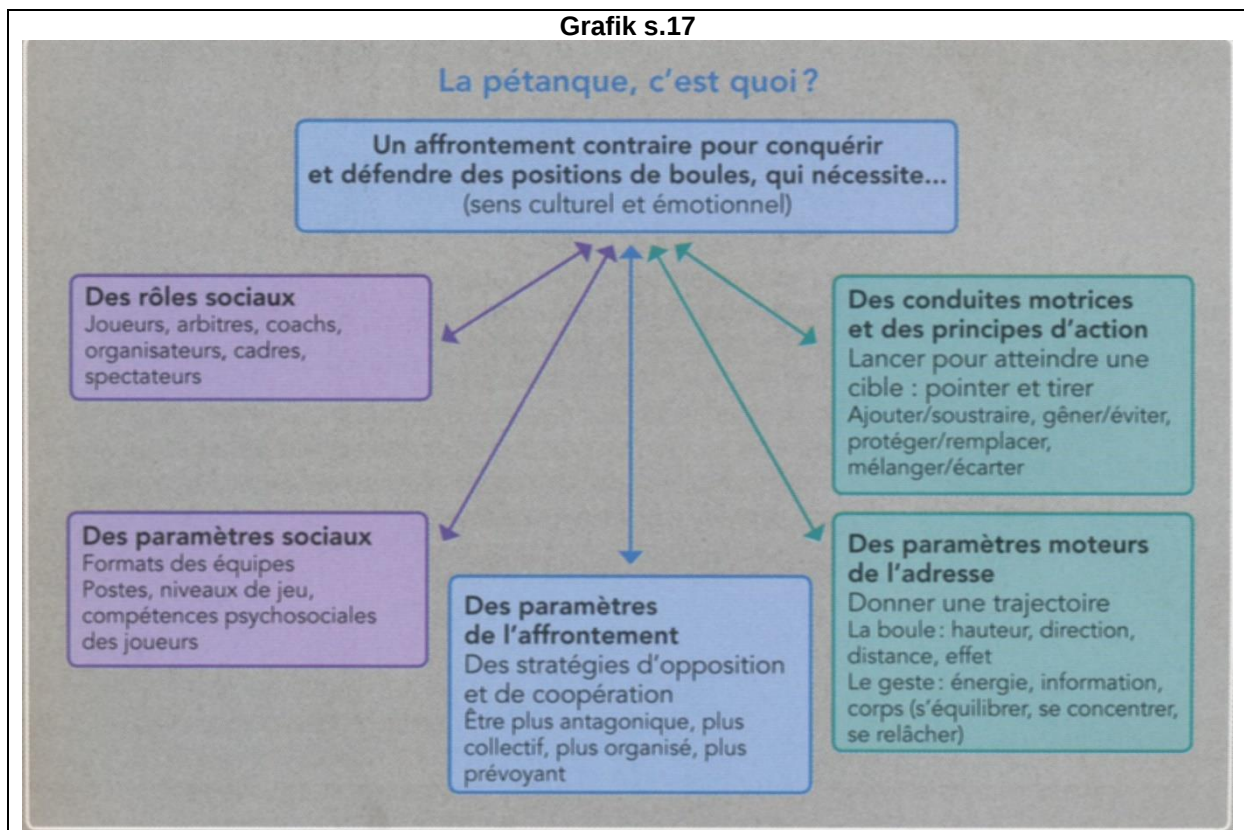
Es ist unmöglich, alles zu lehren, da Pétanque aus so vielen verschiedenen und komplexen Komponenten besteht. Der Lehrer (oder Erzieher) muss eine Auswahl treffen und sogar die sportliche Realität des Pétanque-Spiels umgestalten, um sie den Lernenden zugänglich zu machen.

Die Neugestaltungen der Aktivität und des Spiels sind eine Hilfe, um die zu unterrichtenden Inhalte zu kennen und auszuwählen. Sie helfen dem Lehrer zu denken, zu sortieren, zu klassifizieren, zu unterscheiden und schließlich zu entscheiden, was er lernen lassen will.

In erster Linie sollten die Unterrichtsziele auf progressive Veränderungen (in Bezug auf Schwierigkeit und Komplexität) in den folgenden drei Lernbereichen abzielen:

- *Handlungsentscheidungen* (Strategien und Taktiken in der Praxis, Kenntnis von Regeln und formalen Taktiken) ;
- *Motorik* (mit ihren Parametern aus den Bereichen Bioenergetik, Biomechanik, Bioinformation und Bioaffektivität);
- *soziale Einstellungen und Verhaltensweisen*.

Grafik s.17



Modellierung von Pétanque-Aktivitäten

Die Beschreibung der Pétanque-Aktivität als komplexes Ergebnis einer menschlichen Aktivität, die motorische, kognitive und relationale Aspekte umfasst, geht auf die alten, aber grundlegenden Arbeiten von Henri Wallon¹ zurück. Diese Modellierung ermöglicht es, zu verstehen, dass die Aktivität ein Ganzes ist. Vor allem aber, weil sie ein vorgefertigtes Repertoire an motorischem, kognitivem und relationalem Wissen bildet, stellt sie eine Ressource dar, um zu bestimmen, was es zu lernen gibt.

Die sechs Punkte, die linear oder kombiniert eingesetzt werden, können dem Spieler oder Lehrer auch dabei helfen, sich von einer zu intuitiven oder zu emotionalen Entscheidung zu lösen.

Die gegensätzliche Konfrontation

Bei der symbolischen Konfrontation geht es darum, die Macht, auf andere einzuwirken, durch Kooperation und Opposition mithilfe eines Regelsystems zu vergrößern. Dieses Regelsystem legt :

- die räumlichen und zeitlichen Bedingungen ;
- die Bedingungen, unter denen ein Ergebnis erzielt wird;
- die Bedingungen für die Interaktion zwischen den Spielern;
- die Normen des verwendeten Materials.

Der Wettkampf stellt gewissermaßen die "Essenz" der Aktivität dar. Sie besteht aus Emotionen und Absichten und verleiht dem Spiel eine echte Herausforderung. Diese Konfrontation ist gegensätzlich, denn was die einen gewinnen, verlieren die anderen. Es gibt weder ein Unentschieden noch ein geteiltes Ergebnis. Dies führt zu einer besonderen Strategie, die zum Beispiel den Begriff der "entscheidenden Kugel" berücksichtigen muss.

Pétanque gehört also zur großen Familie der Mannschaftsspiele, bei denen es um Konfrontation und Opposition geht. Während beim Rugby die Konfrontation über den Kampf und beim Volleyball über den Rückschlag erfolgt, ist Pétanque ein Positionsspiel (wie eine aufgedeckte Seeschlacht...).

Die Parameter der Konfrontation

Hier geht es darum, zu verstehen, wie der Begriff des Vorteils und des Nachteils anhand von vier Hauptprinzipien konstruiert oder dekonstruiert wird.

"MEHR ANTAGONISTISCH SEIN".

Dies bedeutet, die eigene Stärke auf die Schwäche des Gegners anzuwenden. Außerdem muss jede Angriffsstrategie eine Verteidigungsstrategie beinhalten (und umgekehrt), damit man jederzeit auf die Absichten des Gegners reagieren kann. Je mehr Absichten man hat, dem Gegner zu "schaden", desto stärker ist der Antagonismus, und das ist es, was man vor dem Spiel anstreben sollte.

"GEMEINSAM MEHR ERREICHEN".

Es geht darum, die Mitspieler zu berücksichtigen, indem man jedem die Möglichkeit gibt, seine Meinung zu äußern. Die Mannschaft muss ihre Kräfte bündeln, sich gegenseitig unterstützen und ermutigen, sowohl im Erfolg als auch im Misserfolg, damit das Team mehr erreicht als die Summe der Einzelnen. In der spielfreien Zeit kommen die Mitspieler zusammen, um sich auszutauschen. Wenn sich der Spieler im Wurfbereich befindet, positionieren sich seine Mitspieler strategisch auf dem Spielfeld (z. B. indem sie sich zwischen den Spieler und die Gegenspieler stellen, um jede Form von Dekonzentration zu vermeiden). Auch die Kleidung, die üblichen Spielstrategien und die Art des Umgangs mit den Gegnern tragen zur Identität der Mannschaft bei.

Die Zugehörigkeit zum Kollektiv wird durch Einstellungen und Verhaltensweisen vor, während und nach der Aktion konkretisiert. Wenn z. B. Team A keine Kugeln mehr hat und jeder Spieler von Team B eine Kugel übrig hat, zwingt der erste Spieler B, wenn er "etwas kurz" zeigt, den anderen, seiner Kugel auszuweichen, und hat somit seinen Partner nicht berücksichtigt. Man hätte eine kollektivere Lösung finden können, indem man versucht, den Punkt von rechts, links oder hinten zu übernehmen.

"MEHR ORGANISIERT SEIN".

Das bedeutet, die Aufgaben entsprechend den Fähigkeiten jedes Einzelnen zu verteilen und das Profil der Mannschaft (Positionen von Pointer und Schütze, Status und Rollen) intelligent an das aktuelle strategische Problem anzupassen. Es geht darum, gemeinsam zu entscheiden, wer zum Beispiel zuerst spielt oder wann man "rotiert" (die Positionen wechselt).

"VORAUSSCHAUENDER SEIN".

Das Verhältnis zwischen Angriff und Verteidigung wird anhand von Indikatoren wie dem verbleibenden Bestand an Kugeln, dem Vorteil der Positionierung der Kugeln auf dem Feld ("Feldvorteil") und dem

Punktestand bewertet. Es geht nicht nur darum, sich die unmittelbaren Folgen des eigenen Wurfs vorzustellen, sondern auch die Auswirkungen, die zwei oder drei Züge später eintreten. Wenn man sich z. B. für das Schießen entscheidet, muss man abwägen, wie viele Kugeln man noch ohne Fehlversuch schießen kann, um seinen Vorteil bis zum Ende der Runde zu behalten. Die Strategie muss sich auch auf die Antizipation der Wurfabsichten stützen. Je mehr Absichten eine Kugel enthält (den Punkt zurücknehmen, die Zielkugel drücken und eine Devant-Kugel legen), desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass das Projekt erfolgreich ist. Der Begriff des Projekts ist in modernen strategischen Konstruktionen zentral.

Schließlich ist Antizipation auch eine Möglichkeit, seine Emotionen zu regulieren, sein Pertinenzniveau (die Differenz zwischen dem Vorhaben und seiner Verwirklichung) zu erhöhen und damit sein Leistungsniveau zu steigern.

Motorische Verhaltensweisen und Handlungsprinzipien: Anpassung

Ein Verhalten ist ein Verhalten mit einem Bewusstsein und einer Absicht². Das bedeutet, dass Zuschauer, Spieler und Trainer sich eher auf "Indikatoren für Absichten" als auf "Handlungsbeschreibungen" stützen müssen, um zu verstehen, was in einer Spielsituation tatsächlich passiert. Man muss also wissen, was der Spieler beabsichtigt hat, um das Ergebnis seiner Handlung beurteilen zu können. Wir interessieren uns hier nicht für das Ergebnis und die Geschicklichkeit, die nötig war, um es zu erreichen, sondern für die Wahl und die Entscheidungen des Spielers, für seinen Spielplan.

Die Absicht ist also die erste strategische Antwort. Je mehr Absichten eine gespielte Kugel hat, die den Strategien des Gegners zuwiderlaufen, desto größer ist der Erfolg. Die Absicht, die dem Wurf zugrunde liegt (sich widersetzen, gegeneinander antreten), ist der Ausgangspunkt für eine Reihe von Strategien. Der Wurf führt schließlich zu drei grundlegenden Aktionen, dem Zielen, Aufteilen und Werfen, die sich ihrerseits in einer Vielzahl von technischen Formen niederschlagen (siehe unten und Anhang 1, S. 114).

DEFINIEREN ANTAGONISTISCHER ABSICHTEN	DEFINIEREN VON STRATEGIE- PRINZIPIEN	HANDLUNGS- MODALITÄTEN	TECHNIKEN AUS UNENDLICHEM REPERTOIRE ANWENDEN
Angreifen Aufbauen Verteidigen	Hinzufügen Entfernen Entwickeln	Schlagen, drücken, ersetzen, positionieren, ausweichen, Hinzufügen schnibbeln, spreizen, Entfernen, lang oder kurz spielen, mischen, sortieren, Angreifen springen, sich schützen, bauen, lehnen, machen Hindernis verteidigen	<u>Legen</u> Hocken/Stehen Punkt gleiten/halbieren/tragen Effektiv rechts oder links spielen Hart spielen/kurz spielen <u>Schießen</u> Nach rechts zielen/nach links zielen Nach vorne schießen/hinten ziehen Nach unten ziehen/nach oben ziehen <u>Verschieben</u> Sanft werfen/ moderat werfen / hart werfen

DAS SPIELPROJEKT

1 WALLON(H), De l'acte à la pensée, Paris, Flammarion, 1942

2 PARLEBAS (P), Jeux sports et sociétés. Lexique de praxeologie motrice, Paris INSEP, 1998

Der Spielplan beinhaltet antagonistische Absichten, die sich in strategische Handlungsprinzipien, räumliche Handlungsmodalitäten und schließlich in identifizierbare, aber für jeden Spieler spezifische Techniken aufgliedern. Es bildet eine Art Algorithmus (eine endliche und nicht mehrdeutige Folge von Aussagen oder Anweisungen zur Lösung eines Problems), den man kennen und Schritt für Schritt erforschen muss, wobei man vom Allgemeinen zum Besonderen gelangt.

1. Schritt Wir beginnen damit, die Bilanz der möglichen Gewinne und Verluste zu erstellen (Punktestand, Bestand an Kugeln, die nicht gespielt wurden).

Der erste Schritt ist die Abwägung zwischen dem Spielstand, den nicht gespielten Kugeln, der Position der Kugeln auf dem Spielfeld, der momentanen Form usw.), um festzustellen, ob es sinnvoll ist, anzugreifen, zu bauen oder zu verteidigen (antagonistische Absichten).

2. Schritt Aus dieser Perspektive besteht das Prinzip des strategischen Handelns darin, Kugeln hinzuzufügen, gegnerische Aktionen zu gönnen oder gegnerische Kugeln zu entfernen.

3. Schritt Das gewählte Prinzip des strategischen Handelns kann durch spezifische Handlungsmodalitäten konkretisiert werden. Zum Beispiel kann man zum Hinzufügen schießen, drücken, austauschen, aufspalten, usw. Je mehr Handlungsmodalitäten es gibt, desto wahrscheinlicher ist es, dass die Absicht erfolgreich ist. Vom Anfänger bis zum erfahrenen Spieler ist eine Entwicklung zu beobachten, die von einer einzigen Absicht zur Kombination (zwei Handlungsmodalitäten, z. B. Schlagen und Ersetzen) und Koordination (den Punkt zurückerobern, indem man versucht, das Schwein zu spielen, um einen zweiten Punkt zu machen, während man seine Kugel vorspielt) führt.

4. Schritt Wähle die dominante Technik zwischen Legen, Schießen oder Aufteilen

Ein Algorithmus zur Entscheidungsfindung in vier Schritten

Es ist wichtig, sich so gut wie möglich an die Probleme anzupassen, die durch die Bedingungen der Konfrontation entstehen. Diese Anpassung muss, um eine erfolgreiche Handlung auszulösen, ohne starke Interaktion mit den affektiven oder emotionalen Folgen der getroffenen Entscheidungen erfolgen. Die Unsicherheit, die durch ein mögliches Anpassungsdefizit entsteht, führt unweigerlich zu einem Stressniveau (das der Spieler verliert oder nicht), das die für die Geschicklichkeit erforderlichen Regulationsqualitäten beeinträchtigt. Umgekehrt ermöglicht eine gute Anpassung, die Geste zu "entstauben", sie von jeglicher Unsicherheit zu befreien, die den weiteren Verlauf "verschmutzen" könnte.

Es hat also nur Vorteile, die Spieler zu trainieren, frühzeitig zu entscheiden, was sie im Entscheidungsraum, der durch den Bereich in der Nähe der gespielten Kugeln repräsentiert wird, tun werden, und den Wurfkreis für eine Handlung zu reservieren, die von jeglichem emotionalen oder affektiven Druck befreit ist. Die Entscheidung muss also vor dem Betreten des Wurfkreises getroffen werden. Wenn Zweifel bestehen, ist es besser, in den Entscheidungsraum zurückzukehren, um sich mit seinen Mitspielern auszutauschen und dann beruhigt in den Wurfkreis zurückzukehren. Mit anderen Worten: Die Anpassung des Spielers an alles, was außerhalb seiner selbst liegt (das Spielfeld, die Mitspieler, die Strategie der Führung, des Wettkampfs, die Schiedsrichter ...), muss abgeschlossen sein, bevor die Bewegung reguliert werden kann.

Die motorischen Parameter und ihre Regulierung

MERKMALE DES PRÄZISIONSWURFS

Wir stellen hier die psychomotorischen Eigenschaften vor, die jeder Pétanque-Spieler benötigt, sowie die kinetischen Eigenschaften eines Projektils. Es geht nicht so sehr um die Beschreibung von Techniken und referenzierten Formen von Gesten, sondern um allgemeine Handlungen, die sich auf bioinformationelle, biomechanische, bioaffektive und bioenergetische Barrieren stützen.

Der Präzisionswurf beim Pétanque (gekennzeichnet durch eine Flugbahn, die der Kugel in Richtung, Höhe und Entfernung gegeben werden muss) besteht darin, eine Kugel zu schleudern:

- um ein Ziel in geringer Entfernung zu treffen (was bedeutet, dass man schnell sein muss);
- aus einem Blickwinkel (segmentale Ausrichtung, die durch die Stellung der Füße im Winkel und die Drehung des Arms in die Zielrichtung begünstigt wird);
- durch freiwilliges Loslassen, wobei die Hand (Kugel), das Auge und das Ziel so weit wie möglich in einer Linie liegen müssen;
- in einer ausgeglichenen Situation, durch Ausbalancieren der Füße (beide Füße berühren den Boden).

Die Eigenschaften der Flugbahn der Kugel

Die Flugbahn ist eng mit der Art und Weise verbunden, wie Körperteile (Arme, Rumpf, Beine, Füße) aufeinander abgestimmt sind, um die Kugel gleichmäßig und präzise zu werfen.

Diese Flugbahn besteht aus :

- einer Entfernung zum Endziel, aber auch zum Zwischenziel (Bodenkontakt), die als "Vorgabe" bezeichnet wird;
- einer Richtung, d. h. dem Winkel, der es ermöglicht, das vom Spieler gewählte strategische Ziel in der Mitte zu durchqueren;
- einer Höhe, die weitgehend von der Größe und der Stärke des Wurfs abhängt.

Darüber hinaus hängt der Weg über den Boden von den Gyroskop-Effekten (die durch die Rückwärts- und Axialrotation der Kugel durch den Spieler erzeugt werden) und den Reibungseffekten ab, denen die Kugel je nach ihren Eigenschaften (Metalleigenschaften, Durchmesser und Rillen) und den Eigenschaften des Bodens mehr oder weniger stark ausgesetzt ist.

Wenn die Kugel einmal geworfen ist, ist ihre Flugbahn fest vorgegeben und kann von kaum einem äußeren Faktor mehr verändert werden. Sobald die Kugel jedoch auf den Boden oder eine andere Kugel trifft, verändern die Flugbahn und die potenziellen Auswirkungen der Kugel sehr schnell ihre Flugbahn, bis sie schließlich zum Stillstand kommt. Es kommt zu Abprallern, Gleiten, Kurven, Verlangsamungen und sogar Beschleunigungen.

Diese "Bewegungsparameter" (Kinetik) sind wichtig zu kennen, um den Wurf zu beherrschen. Sie bilden die Grundlage für das technische Repertoire eines Anfängers.

Die Eigenschaften der Bewegung

Pétanque zeichnet sich zwar durch zwei grundlegende Würfe (Legen und Schießen) aus, ist aber auch die Grundlage und das Ergebnis einer übertragbaren Geschicklichkeitskompetenz, deren erzieherischer Nutzen unbestreitbar ist. Psychomotorische Übungen können, sofern sie motivierend gestaltet werden (Freude am Spiel, am Gewinn, an einer Leistung...), in den vier nachfolgend



beschriebenen Bereichen durchgeführt werden.

Im bioinformativen Bereich geht es um Gleichgewicht und Stabilisierung der Haltung, um sich auszubalancieren und wahrzunehmen.

Das Gleichgewicht des Körpers wird durch drei Faktoren gesteuert:

- Die statische und dynamische Stabilisierung umfasst periphere Sensoren, die dafür zuständig sind, sensorische Informationen über die Position des Körpers und der Gliedmaßen in der Umgebung, aber auch über die relative Position von Körper, Kopf und Auge wahrzunehmen;
- Das zentrale Nervensystem analysiert, vergleicht und integriert die von den Sensoren übermittelten Informationen;
- Es werden Anpassungsaktionen durchgeführt, um die Motorik zu verfeinern.

Um sich zu stabilisieren, benutzt man dieses komplexe System ständig in einer Schleife, sowohl in passiven als auch in bewegten Situationen. Der Einsatz von Wahrnehmungs- und Gleichgewichtsübungen ist hier sehr angebracht. Man kann versuchen, ein Ziel zu erreichen, das

sich bewegt, ein Ziel, das sich in der Höhe befindet, ein Ziel, das sich über oder unter einem Hindernis² befindet. Man kann auch das [...Auslassung S.22-29.....]

² AGID (Y.), L'homme subconscient, le cerveau et ses erreurs (Der unterbewusste Mensch, das Gehirn und seine Fehler), Paris, Robert Laffont, 2013.

KAPITEL 3

Wie soll man unterrichten?

SPORTUNTERRICHT UND SPORTAUSBILDUNG:

ZWEI WIDERSPRÜCHLICHE ODER KOMPLEMENTÄRE ANSÄTZE?

Ist das Werfen eines Kugels eine elementare Geste, die allen gemeinsam ist, oder das Ergebnis einer sportlichen Ausbildung?

Der Vergleich von Sportunterricht und selbstständigem oder betreutem Sporttreiben führt zu einer etwas karikaturistischen Betrachtung der unterschiedlichen Zielsetzungen.

IM SPORTUNTERRICHT	IM SPORT ...
Das Thema ist wichtiger als die Aktivität	Das Ergebnis ist wichtiger als das Nichtstun.
Die Vorgehensweise ist wichtiger als das Ergebnis.	Die Aktivität ist wichtiger als das Thema.
Das Subjekt lernt zu lernen.	Das Subjekt lernt.
Das Subjekt lernt Strukturen und Bedeutungen	Das Subjekt lernt Fakten, Handlungen.
Das Subjekt verändert sich.	Das Subjekt passt sich an.
Das Subjekt nimmt eine divergente Denkweise an.	Das Subjekt nimmt eine konvergente Denkweise an.
Die Bedeutung (der Sinn) kann vielfältig sein.	Die Bedeutung beruht auf förderalem Wettbewerb.
Die Effizienz von Prozessen bei der Erzielung von Ergebnissen wird bewertet.	Die Effizienz der Ergebnisse selbst wird bewertet.

SPORTUNTERRICHT UND SPORTAUSBILDUNG: UNTERSCHIEDLICHE CHARAKTERISTIKEN

Die sportliche Ausbildung kann als ein Akt der Anpassung an eine bestimmte Kultur (Regeln, Wettkampf...) und als das Erlernen einzigartiger motorischer Formen betrachtet werden. Das Erlernen einer bestimmten Sporttechnik besteht in der Tat darin, alle störenden Bewegungen aus der Motorik zu entfernen (durch Wiederholung, Auswahl usw.), aber auch darin, verschiedene, (psychomotorisch) sehr ähnliche Handlungsweisen zu erkunden, um ein motorisches Repertoire aufzubauen. Beim Pétanque folgt alles Lernen dieser Logik. Um beispielsweise eine bestimmte Amplitude des Armschwungs festzulegen, könnte man eine ganze Reihe von Vorrichtungen erfinden, die den Beginn und das Ende des Schwingens markieren. Diese Geste ist einzigartig für eine bestimmte Situation, für einen bestimmten Spieler. Aber man muss auch lernen, sie zu verringern, zu steigern, zu flicken usw., um ihre Ausführung je nach Fall stabilisieren oder modulieren zu können.

Sport ist an sich nicht erzieherisch. Die Art und Weise, wie er gelehrt wird, ist entscheidend, um ihn in eine echte körperliche Erziehung zu verwandeln. Sportunterricht ist eine allgemeine menschliche Eigenschaft, eine Veranlagung, die dem Einzelnen hilft, in seiner Umgebung zu agieren und zu reagieren, um Freiheit, Leistungsfähigkeit und Sicherheit zu erlangen. Sie entwickelt die Intelligenz, den Körper sinnvoll zu nutzen. Sie wird durch alle motorischen Erfahrungen des Lebens aufgebaut. auch bei körperlichen Aktivitäten in der Schule und anderswo². Der Sportunterricht eines Individuums ist in sich abgeschlossen.

Der Sportunterricht ist dann vollständig und kohärent, wenn er die Ausübung von drei Arten von "Handlungsmacht" ermöglicht.

- Auf sich selbst einwirken: Krafttraining, Ausdauertraining...
- Auf die Umwelt einwirken (mit oder ohne Instrumente): Schwimmen, Klettern, Skifahren, Radfahren...
- Auf andere einwirken (durch Ausdruck oder Wettkampf): Tanzen, Handball, Tennis, Pétanque...

Der Sportunterricht ist eine Basis von Kompetenzen (Wissen, Fähigkeiten und Einstellungen), auf die sich die motorischen Fähigkeiten eines guten Sportlers stützen. Die Sportart Pétanque ist keine Ausnahme

1. DELAUNAY (M.), PIEDNOIR Cycles, compditences, ayaluation, CRDP Pays de La Loire, 1993.

von dieser Regel: Sie ist ein Sport, der zwar Geschicklichkeit entwickeln kann, aber nur im Hinblick auf allgemeinere, in der Auseinandersetzung aufgebaute Kompetenzen sinnvoll ist. Das Erlernen der Technik des Pétanque-Spiels (sportliche Ausbildung) ist notwendig, aber nicht ausreichend, um ein hohes Niveau zu erreichen. Die Herausforderung einer "anderen Idee von Pétanque" besteht darin, die sportliche Ausbildung und den Sportunterricht miteinander zu verbinden, um zur allgemeinen Entwicklung der Spieler beizutragen und gleichzeitig ihre Leistungen zu verbessern. Es scheint uns in der Tat interessant, die bestehenden Trennungen zu überwinden, da sportliche und erzieherische Praktiken in Räumen und Zeiten stattfinden, die oftmals miteinander vermischt sind, in Spiel-, Trainings- und Übungssituationen...

VERSCHIEDENE ARTEN DES LERNENS

Die Art und Weise, wie man lernt (durch Spielen, Üben, Problemlösen ...), ist genauso wichtig wie das, was man lernt.

Die Blackbox unseres Gehirns sagt uns zwar noch nicht genau, wie wir lernen, aber wir können heute die Bedingungen für das Lernen erkennen. Verschiedene Modelle können hervorgehoben werden, die wir anhand von Beispielen veranschaulicht haben. Es geht nicht darum, ein Modell auszuwählen und die anderen auszuschließen, sondern darum, sie in einer Logik der Komplementarität zu kombinieren, je nach den verfolgten Zielen und dem Kontext der Praxis.

Lernen durch Versuch und Irrtum

Der Spieler passt sich notgedrungen an die äußeren Bedingungen an, die ihm auferlegt werden (oder auch nicht). Die Wiederholung ermöglicht eine Verankerung des Erfolges durch die Verringerung der Differenz zwischen der erbrachten und der erwarteten Leistung.

In einem Punkte-Workshop wird der Spieler aufgefordert, ein Hindernis zu überwinden und ein Ziel auf dem Boden zu erreichen. Er tippt, bis es ihm gelingt, aber es wird weder vorher noch nachher eine Analyse der Geste in Betracht gezogen. Der Spieler stellt fest, ob er erfolgreich war oder nicht. Dieses Lernmodell ist nur zu bestimmten Zeiten und unter bestimmten Bedingungen angebracht. Das Ziel der Aufgabe muss gut materialisiert, konkret und wahrnehmbar sein, um dem Spieler eine unmittelbare Kenntnis seines Ergebnisses anhand quantifizierter Erfolgskriterien zu ermöglichen.

Lernen durch den Wechsel von Aktion und Reflexion.

Ausgehend von einem anfänglichen Erfolg versteht der Spieler die Faktoren der Leistung. Ausgehend von einer globalen Ziel- oder Schussaktion kann man feststellen, dass es eine mehr oder weniger schnelle

Rückwärtsdrehung der Kugel ist, die eine Modulation ihres Weges auf dem Boden ermöglicht.

Hier geht das Globale dem Detail voraus. Das Lernen erfordert ein Verständnis durch Einsichten, ein wahrhaft kreatives Denken und nicht die Präsentation zerstückelter Elemente. Es muss sichergestellt

2. GOFFOZ« Il n'y a pas d'éducation physique adaptée... ou nous sommes tous déficients, Reliance, n° 24, Eres, juin 2007



werden, dass der Spieler zwischen Erfolgen, die ihn aufwerten, und Fehlern, die ihn verunsichern, hin- und herwechselt.

Ein organisiertes Aufwärmen sollte mit günstigen Entfernungen beginnen (erfolgreiche Schüsse "ohne darüber nachzudenken"), um dann zu weniger günstigen Entfernungen überzugehen und Fehler zu regulieren, indem die Gründe für den Erfolg oder Misserfolg verstanden werden (Kurve der Flugbahn, ungenügender Armschwung, zu tiefer Kugelabwurf usw.).

Außerdem fördert eine Reflexion vor der Handlung, entweder allein oder mit Hilfe eines anderen (Mitspieler, Coach, Trainer, Lehrer ...), eine Anpassung und Autonomie, die zu einem weiteren Erfolg führen kann, der dann wieder analysiert wird usw.

Der Spieler stellt fest, dass er ein Hindernis überwinden muss. Mit dem Trainer oder anderen erfahrenen Spielern legt er im Vorfeld die besten Vorgehensweisen fest: darüber hinweggehen, härter spielen und/oder Spin geben. Diese Einsicht, die Spaß macht und Sinn stiftet, wird später eventuell die Planung eines systematischen Trainings rechtfertigen.

Lernen durch Konfrontation mit einem Problem

L. Vygotsky verwendete den Ausdruck "proximale Entwicklungszone", um Lernsituationen zu beschreiben, die weder zu leicht noch zu schwer, weder zu einfach noch zu komplex sind und die zwischen Problemen liegen, die der Schüler allein lösen kann, und Problemen, die er nur in Zusammenarbeit mit anderen lösen kann. Die Lehrkraft hat in diesem Fall die Rolle eines "Ermöglichers" des Lernens, eines "Mediators".

In dieser Perspektive löst das Ziel der Aufgabe nicht sofort eine motorische Handlung aus, sondern zunächst eine Reflexion, um eine Planung der durchzuführenden Handlungen zu erarbeiten. Die Handlung dient hier dazu, die zuvor aufgestellten Hypothesen zu bestätigen oder zu widerlegen. Es handelt sich hierbei um einen Problemlösungsprozess (ein Spielplan ist eine Abfolge von Problemsituationen).

Jede Spielaktion wird durch die Annahmen bestimmt, die über die späteren und möglichen Entscheidungen des Gegners getroffen werden. In diesem Sinne ist jedes Spielszenario eine Problemsituation. Anmerkung: Die vom Spieler entwickelten persönlichen Vorstellungen (die er beim Spielen, beim Zuschauen und beim Zuhören entwickelt) führen oft zu Denkmustern, die den Blick auf das eigentliche Problem verstellen. Die Lernangebote, die man ihm macht, können ihm nicht legitim erscheinen. Beim Boccia zum Beispiel wird "Schießen" oft mit "Zerstören" gleichgesetzt, und viele Spieler verwenden eine motorische Form, die dieser Absicht entspricht: Sie schießen zu hart, zu angespannt, zu "böse", um effektiv zu sein (und vergessen dabei sogar, dass Schießen auf glatten Böden effektiv sein kann).

VERSCHIEDENE ARTEN DES UNTERRICHTENS

"Du sagst es mir, ich vergesse es... Du lehrst mich, ich erinnere mich... Du forderst mich, ich lerne...".
(Benjamin Franklin)

Unterrichten durch Zulassen

Der Lehrer lässt den Schüler mit einer globalen Situation allein, in der Regel mit einem "Boule-Spiel", und geht davon aus, dass der Schüler nur versuchen und tun muss, um zu wissen, was er tut. Man kann auf dieses Modell punktuell zurückgreifen, um die Autonomie und die Wiederverwendung des Gelernten zu fördern, aber das Schlimmste wäre, die Zeit des "laisser-faire" mit der Zeit des "laisser-aller" zu verwechseln.

Die einfache Lösung "Wenn du nicht weißt, was du beim Training machen sollst, organisiere Spiele" in einer Ausbildungszeit (Verein, Praktikum...) spiegelt diese Geisteshaltung wider, die darin besteht, die Lernenden direkt in das große Bad des globalen Lernens zu tauchen. Stattdessen geht es darum, die optimale Distanz zwischen der (konstruierten und gestalteten) Lernsituation und der Spielsituation zu finden, um die Effektivität des Lernens zu überprüfen.

Unterrichten durch Beschreiben und Demonstrieren

In dieser Perspektive spricht und demonstriert der Lehrer, während der Schüler (oder Spieler) zuhört und nachahmt. Dieses transmissive Modell, das auch heute noch vorherrschend ist, hat jedoch seine Grenzen aufgezeigt.

UM DAS ZU VERMITTELN, WAS MAN WISSEN MUSS

Beim Pétanque beruht der Großteil des zu vermittelnden Wissens auf den Regeln und den Grundzügen der Strategie.

Der Pädagoge spricht, schreibt und kann sogar Poster entwerfen.

Die Bedingungen, die erfüllt sein müssen, um dieses

Unterrichtsmodell effektiv zu machen, sind folgende:

- Die vermittelten Informationen sowie deren Menge und Dauer müssen einen dem Publikum angemessenen Komplexitätsgrad aufweisen;
- Das Publikum muss in Bezug auf seine Hörfähigkeit, seine Interessen und seine analytischen Fähigkeiten ausreichend homogen sein.

Das transmissive Modell hat also seine Grenzen bei großen, heterogenen Gruppen, insbesondere in der Schule.



UM ZU VERMITTELN, WAS ZU TUN IST

Während der Aktion führt das transmissive Modell :

zum Zeigen, was zu tun ist. In der Vergangenheit musste der Lehrer dem Schüler systematisch die auszuführende Handlung demonstrieren, damit dieser sie nachmachen konnte. Die Kompetenz des Lehrers beruhte zu diesem Zeitpunkt größtenteils auf seinem sportlichen Können. Der Ski- und Gymnastikunterricht, aber auch der Pétanque-Unterricht sind historisch gesehen stark von diesem Konzept geprägt;

-zu sagen, was zu tun ist. Der Sprecher spricht dann, um zu beschreiben, was getan werden muss oder was nicht getan wurde, wobei das Sprechen allzu oft die Aktivität der Lernenden ersetzt.

Unterrichten durch Fragen und Aufforderungen

Hier wird der Lehrer dazu angehalten, die Spieler zu befragen, die dann vor ihren Kollegen antworten müssen. Im Hinblick auf die Unterrichtsziele gibt es unzählige Themen, zu denen Fragen gestellt werden können. Die Reflexion kann sich insbesondere auf die sozialen Formen des Pétanque, die motorischen Formen und die Strategien beziehen.

ZUR ÜBERPRÜFUNG DER KENNTNISSE DER SPIELER

Diese Methode hat den Vorteil, dass sie eine Diskussion und einen Austausch zwischen den Spielern ermöglicht, der von einem Erzieher moderiert wird. Sie hat den Nachteil, dass die Teilnahme von schüchternen Spielern gebremst wird.

ZUR ÜBERPRÜFUNG DES ERGEBNISSES DER AKTIONEN DER SPIELER

Ausgehend von einer Beobachtung heben die Fragen hervor, was getan oder nicht getan werden musste, um die Aufgabe zu bewältigen oder zu scheitern. Diese Fragen können den anderen Teilnehmern helfen, den richtigen Weg zu erkennen.

Das Zeigen eines vorläufigen Misserfolgs kann schlecht (oder gut) aufgenommen werden. Dennoch nimmt der Fehler unserer Meinung nach einen grundlegenden Platz im Lehr-/Lernprozess ein.

Unterrichten mit einem zu lösenden Problem

Diese Methode vermittelt am besten die Bedeutung der Konfrontation und die damit verbundenen Emotionen. Die Lehrkraft muss die Möglichkeiten der Schülerinnen und Schüler kennen, um Problemsituationen zu schaffen, die zu Fortschritten führen. Sie trifft eine Auswahl an Arbeitsthemen und organisiert dann den Lernprozess. Auf der Grundlage dieser Auswahl schlägt sie Situationen vor,

die dem globalen Spiel mehr oder weniger nahe kommen. Diese "konstruierten" Unterrichtssituationen, die als "bedeutungsvolle Bewegungsaufgaben" bezeichnet werden, verlangen vom Spieler, dass er das Ergebnis der Handlung, die Art und Weise, wie sie ausgeführt wird, und, wenn möglich, das allgemeine Ziel berücksichtigt.

Sie kann Themen-Spiele anbieten, Spiele, bei denen zu Beginn ein Punktestand festgelegt wird, eine ungleiche Anzahl von Kugeln zwischen den Mannschaften, Boni/Malus, eine zeitlich begrenzte Positionierung der Kugeln auf dem Spielfeld usw. Sie kann sich auch an kompletten Spielsituationen wie "der Topf", "die Wand", "das Schachbrett" oder "die magische Linie" orientieren (siehe S. 51-53). Schließlich kann man auch ein bestimmtes Lernthema (Effekt, Aufgabe, Abprall...) isolieren oder komplexe Aktionen wählen (eine Kugel versenken, eine Kugel überspringen lassen, einer Kugel ausweichen...).

Diese Kontextualisierung/ Dekontextualisierung/ Rekontextualisierung, die für den Erwerb von Lerninhalten unerlässlich ist, soll es den Schülern ermöglichen, :

- sich selbst zu situieren und den Handlungen, die man ihm vorschlägt, einen Sinn zu geben;
- sich auf einen Kontextwechsel zu konzentrieren (indem sie das Wesentliche des aktuellen Lernprozesses erkennen);
- dem Fehler einen positiven Status zu verleihen, den der Erzieher und der Schüler nutzen können, um neue Handlungsweisen vorteilhaft zu reorganisieren;
- das zuvor erarbeitete Wissen im globalen Spiel anzuerkennen.

Der Ansatz des Lernens in Problemsituationen bietet einen Ansatz zur Beantwortung einer wichtigen Frage: Wie bereitet man den Spieler von heute auf die Unvorhersehbarkeit von morgen vor? Das Hauptziel besteht darin, den Lernenden zum Akteur ("Autor") seiner eigenen Transformation zu machen. Die Distanzierung erfolgt durch die Analyse des Ergebnisses der Handlung, aber auch durch die Erklärung der Vorgehensweise. Diese vom Erzieher bewusst gestalteten Interaktionen ermöglichen es auch, die Meinung des anderen besser zu akzeptieren, da sie als Instrument zur Anpassung und Regulierung künftiger Handlungen gedacht ist.

Die Ausbildung des Spielers im "Meinungskonflikt" (oder "soziokognitiven Konflikt"), der bewusst oder unbewusst in einer Pétanque-Mannschaft vor und nach jeder gespielten Kugel ausgetragen wird, führt dazu, dass er die Abweichungen bei der Reflexion und der Suche nach Lösungen akzeptiert, um ihn auf die Stressbewältigung vorzubereiten, die mit jeder Aktivität der Opposition und Konfrontation einhergeht.



Die Lehrkraft sollte darauf achten, dass die von ihr vorgeschlagenen pädagogischen Situationen Folgendes ermöglichen:

- 1) Interesse wecken (Quelle von Emotionen, Lust und Motivation);
- 2) den Schülerinnen und Schülern zu vermitteln, was sie wirklich lernen. (Spiele, Ziele);
- 3) sich auszutauschen und über das Erreichte zu diskutieren;;
- 4) zwischen mehreren möglichen Antworten wählen zu können.
- 5) bereits während der Aktivität einen Überblick zu behalten (Kodifizierung, Moralisierung).

[...Auslassung S.35 - 40.....]

Kapitel 4

Auf dem Weg zu einem kohärenten Bildungsweg

VIER VERSCHIEDENE INSTITUTIONELLE BLICKWINKEL: SCHULE, SCHULSPORT, GEMEINDE UND VEREIN...

Sag mir, wer du bist, und ich sage dir, was ich tue!

Jede Institution hat ein bestimmtes Ziel

Die Institutionen, die die Gesellschaft organisieren, unterscheiden sich durch ihre Ziele und ihr Wertesystem.

Auch wenn sie einen gemeinsamen Bildungsauftrag haben, verfolgen Schule, Schulsport, begleitete Gemeindezeit und Bundessport jeweils ein spezifisches Ziel, das sich in folgenden Aussagen zusammenfassen lässt:

- die Schule zum Nachdenken;
- Schulsport für den Bürger;
- Schulsport als Freizeitbeschäftigung (TAP), um sich zu amüsieren;
- die Fédération française de Pétanque et jeu provençal (FFPJP), um zu trainieren.

Für die Akteure jeder Institution wird es nur Vorteile haben, gut zu wissen, was die anderen tun. Durch kontrollierte Partnerschaften kann dem Kind oder dem Jugendlichen ein umfassender und kohärenter Bildungsweg geboten werden.

Innerhalb jeder Instanz ist es unerlässlich, das Triptychon Aktivität/Trainer/Spieler zu verstehen, indem man drei besondere Punkte hinterfragt: die Geschichte des Spielers, die Haltung des Trainers und die Art der Aktivität.

DIE GESCHICHTE DES SPIELERS

Je nachdem, ob der Pétanque-Spieler ein Schüler, ein junger Sportler, ein Kind oder ein Wettkämpfer ist, hat er mehr oder weniger Zugang zur Geschichte des Sports:

- Zugang zur kulturellen Bedeutung der Aktivität;
- Erfahrung der mobilisierten motorischen Formen;
- Kennenlernen möglicher Sozialformen

Es geht also darum, zu wissen, an welchen Spieler man sich wendet.

DIE HALTUNG DES LEHRERS

Die Haltung des Trainers ist nicht dieselbe, wenn er der Lehrer ist, der unterrichtet, der Animator, der ausbildet und organisiert, oder der Trainer, der perfektioniert.

Es geht also darum, zu wissen, welche Haltung man als Ausbilder einnimmt.

DIE ART DER AKTIVITÄT

Die Sportart Pétanque ist ein echtes Kulturobjekt, das sich jedoch verändert, um den Zielen der verschiedenen Institutionen zu dienen, die seine Ausübung organisieren. Es kann in Form eines Spiels, einer Übung, einer pädagogischen Situation, einer Begegnung usw. stattfinden. Diese vielfältigen Formen der Praxis können sich auf sehr unterschiedliche Lernziele beziehen, die von jedem Einzelnen festgelegt werden müssen. So können beispielsweise ein USEP-Treffen und ein Bundeswettbewerb identisch aussehen, aber unterschiedliche Ziele haben.

Es geht also darum zu wissen, dass man mit der gleichen Form der Praxis unterschiedliche Ziele verfolgen kann.

Unterschiedliche Praxisfelder für eine scheinbar identische körperliche und sportliche Aktivität

SPORTUNTERRICHT (EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE, EPS) ALS UNTERRICHTSFACH

Sportunterricht findet in der Schule statt. Der Sportunterricht ist Pflichtfach und richtet sich an alle Schülerinnen und Schüler. Der Inhalt des Sportunterrichts ist durch die verschiedenen Bildungsstufen von der Vorschule bis zur Oberstufe gegliedert. Er zielt auf die Entwicklung spezifischer und allgemeiner Kompetenzen ab, die in den Lehrplänen festgelegt sind. Sie strebt den Erfolg aller Schülerinnen und Schüler an, unabhängig von ihrem Entwicklungsstand und ihren Ressourcen. Die Veränderung der psychologischen Faktoren des Verhaltens scheint wichtiger zu sein als die der biologischen Faktoren. Die begrenzte Übungszeit ist natürlich der Hauptgrund dafür. Die Leistung des Schülers (was er tut, was er denkt, was er ist) ist ein Indikator für den Grad der Beherrschung der angestrebten Kompetenz.

SCHULSPORT

Der Schulsport ist eine von der Schulsportbewegung kodifizierte Form der körperlichen Betätigung, die freiwilligen Schülern oder Klassen angeboten wird. Die wichtigsten Verbände sind die Union sportive de l'enseignement du premier degré (USEP), die Union nationale du sport scolaire (UNSS) und die Fédération française du sport universitaire (FFSU). Sie verfolgen jeweils eigene Ziele, die in einem nationalen Projekt und einer nationalen Organisation festgelegt sind. Ihr gemeinsames Ziel ist jedoch die Ausbildung von jungen Bürgern, die kultiviert (Sportkultur), klar, selbstständig und sozial gebildet sind.

Die Leistung ist in den meisten Fällen das Ergebnis einer Verhandlung (Vertrag) zwischen dem Trainer und dem jungen Sportler.

DIE AUSSERSCHULISCHEN AKTIVITÄTEN (TAP)

Die außerschulischen Aktivitäten bieten eine Entdeckungs- und Entspannungspraxis, die die Schulumüdigkeit ausgleichen und gleichzeitig Teil der Bildungskontinuität sein soll. Sie befindet sich an der Schnittstelle zwischen der Zwangszeit der Schule und der freien Zeit der Freizeit. Auch wenn die angebotenen Inhalte scheinbar mit denen anderer Institutionen identisch sind, sollen die motorischen und sozialen Formen der Aktivität die Entwicklung von kompensatorischen und regenerativen Emotionen ermöglichen.

Die Leistung ist ein momentaner Ausdruck der Motivationen des Kindes.

FREIZEITSport ALS GESELLSCHAFTLICHES, KULTURELLES UND WIRTSCHAFTLICHES PHÄNOMEN

Der zivile Sport wird von den Verbänden (Liga, Komitees, Vereine) geregelt. Seine Ausübung ist frei wählbar. Die Ausübenden sind freiwillig. Innerhalb des Verbandsrahmens ist jede Sportart durch ein strenges System von spezifischen Regeln definiert, die in einem Sportreglement festgehalten sind. Die Leistung des Spielers wird durch das Streben nach Höchstleistung in Wettkampfformen oder durch das Streben nach Heldentaten gemessen.

... ABER EINE GEMEINSAME KOMPETENZ: DIE PÄDAGOGISCHE INTERVENTION

Ein Maßband zum Messen, gute Lehrer, um sich messen zu können

Was ist eine pädagogische Intervention?

"Intervention" ist ein allgemeiner Begriff, der alle Bildungsmaßnahmen in den vier oben genannten Praxisfeldern umfasst. Der Begriff bezieht sich insbesondere auf die Absichten und Handlungen der Erwachsenen, die die Praxis betreuen, schließt aber auch die Lernenden ein. Die Intervention wird so gestaltet, dass sowohl das, was der Erwachsene (der Sender) sagt und tut, als auch das, was der Jugendliche (der Empfänger) wahrnimmt und tut, berücksichtigt wird.

Ob als Sportlehrer, Vereinstrainer oder Betreuer im Rahmen der Ganztagschule, es geht darum, eine komplexe Handlung zu beherrschen, die Distanzierung, theoretische Bezüge und vielfältige Analysen aus verschiedenen Blickwinkeln beinhaltet, um Spieler, die an einer vorwiegend motorischen Aktivität

beteiligt sind, zu fördern. Es gibt also keine Vorbehalte, in all diesen Praxisbereichen von Lehren und Lernen zu sprechen.

Darüber hinaus muss diese Komplexität oft im Augenblick, in einer Situation mit hohem Körpereinsatz und in einem Kontext Intensitätver emotionaler Beziehungen verstanden werden, um gegenseitiges Vertrauen zu ermöglichen. Pädagogische Intervention bedeutet daher :

- die Schülerinnen und Schüler zu respektieren (indem man ihnen gegenüber das Postulat der Erziehbarkeit formuliert);
- sich selbst zu sein und dabei zwischen seiner Funktion und seiner Person zu unterscheiden;
- sich in einen persönlichen Lernprozess zu begeben.

Drei Hauptkompetenzen, um zu intervenieren

Der Sportreferent muss drei Hauptkompetenzen beherrschen:

- Pädagogisches und didaktisches Fachwissen, das durch Erfahrungen vor Ort, aber auch durch die Arbeit am Verständnis der Verbindungen zwischen Wissen, Schüler und Trainer erworben wird;
- politisches Bewusstsein, das sich durch die Überzeugungen und Werte, die man vermitteln will, herausbildet, indem man sich seiner Rolle in der Gesellschaft bewusst ist;
- Kommunikation, die es ermöglicht, dem anderen zu begegnen, um ihm zu helfen, sich zu verändern und zu emanzipieren.

Drei Parameter für die Intervention

Während der Unterrichtsstunde, die wie eine echte Geschichte aufgebaut ist, werden folgende Parameter eingesetzt, um die pädagogische Beziehung zu erleichtern:

die mediatoren der kommunikation:

- Die Art der Botschaft (einladend, angepasst...),
- die verwendeten Kanäle (verbal, gestisch, akustisch...),
- der Kontext (die Gestaltung des Kommunikations- und Arbeitsraums);
- die materielle Organisation (angepasst, funktional und sicher);
- Formen der Gruppierung (Gruppen nach Affinität, Zufall, Aufgaben, Bedürfnissen, Niveau usw.).

Ob Sportlehrer, Vereinstrainer oder Pétanque-Animateur im Rahmen von TAP: Es geht darum, eine komplexe Handlung zu beherrschen, die Distanzierung, theoretische Bezüge und vielfältige Analysen aus unterschiedlichen Blickwinkeln beinhaltet, um Spieler, die an einer vorwiegend motorischen Aktivität beteiligt sind, zu fördern. Daher gibt es in all diesen Praxisbereichen keine Vorbehalte gegen das Lehren und Lernen.

Darüber hinaus muss diese Komplexität oft im Augenblick, in einer Situation mit hohem Körpereinsatz und in einem Kontext Intensitätver emotionaler Beziehungen verstanden werden, um gegenseitiges Vertrauen zu ermöglichen. Pädagogische Intervention bedeutet daher :

- die Schülerinnen und Schüler zu respektieren (indem man ihnen gegenüber das Postulat der Erziehbarkeit formuliert);
- sich selbst zu sein und dabei zwischen seiner Funktion und seiner Person zu unterscheiden;
- sich in einen Prozess der Selbstbildung einzuschreiben.

PÉTANQUE IM RAHMEN DER PFLICHTSCHULE (EPS): HANDELN, VERSTEHEN, KOMMUNIZIEREN

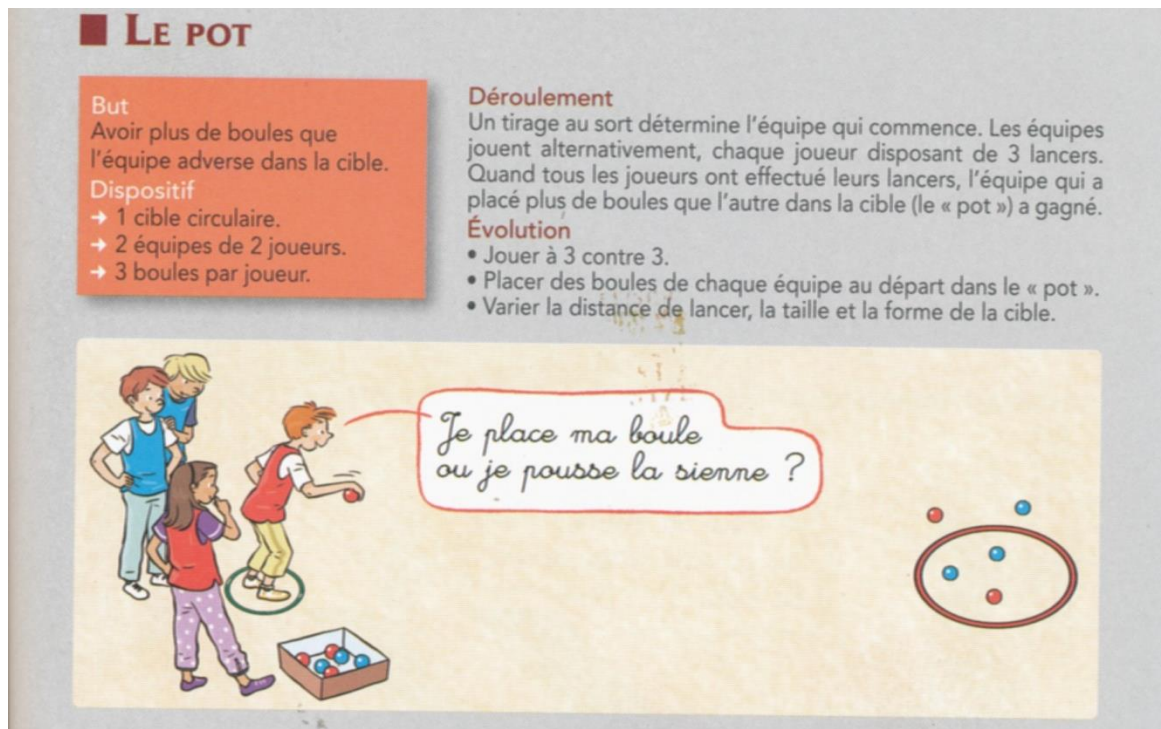
Lernen, um zu spielen, aber vor allem spielen, um zu lernen.

Der Sportunterricht und das Sportmodell

Die Körperertüchtigung war vor dem Sportunterricht militärisch, hygienisch, naturwissenschaftlich oder psychomotorisch. Seit dem sportlichen Scheitern bei den Olympischen Spielen 1960 in Rom nutzt der 1.HOUSSAYE (J.), *Le triangle pédagogique*, Paris, ESF Edition, 2014.

[...Auslassung S.44-47...]

Auf die Gesamtsituation (oder komplexe Situation), die den Schülern auf diese Weise angeboten wird, können je nach Bedarf Workshops folgen, deren Ziele in der Modellierung der Pétanque-Aktivität (siehe S. 17) beschrieben sind. Jede Situation kann eine Vielzahl weiterer Situationen hervorbringen, indem der Schwierigkeitsgrad und/oder die Komplexität verringert oder erhöht wird. Je jünger die Schülerin oder der Schüler ist, desto leichter und einfacher sind die Situationen. Je mehr ist, desto komplexer und schwieriger sind die Situationen (siehe S. 92-96). Auch wenn die Regeln, nach denen die Situationen ablaufen, minimal sind, darf man nicht vergessen, dass den Spielern ein ganzes Repertoire an möglichen Strategien zur Verfügung steht: Zeigen, Ziehen, Hinzufügen, Entfernen, Stören....



DER TOPF

Ablauf

Das Los entscheidet, welche Mannschaft beginnt. Die Mannschaften spielen abwechselnd, wobei jeder Spieler drei Kugeln hat. Wenn alle Spieler ihre Würfe ausgeführt haben, gewinnt die Mannschaft, die mehr Kugeln als die andere in das Ziel (den "Pot") gebracht hat. Weiterentwicklung

- Spielen Sie 3 gegen 3.
- Legen Sie Kugeln aus jeder Mannschaft zu Beginn in den "Topf".
- Variieren Sie die Wurfweite und die Form des Ziels

■ LE MUR

But

Avoir une boule plus près du mur que l'adversaire.

Dispositif

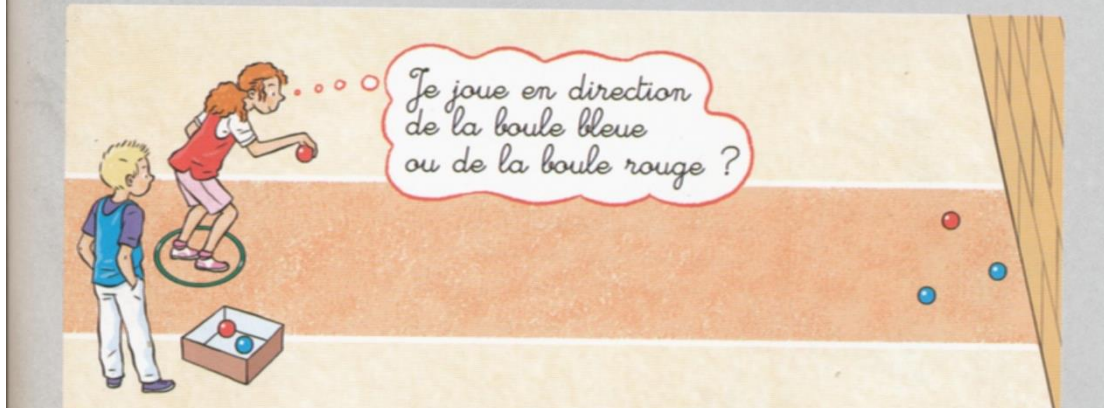
- 1 mur.
- 1 contre 1.
- 3 boules par joueur.

Déroulement

Un tirage au sort détermine qui commence. Les joueurs lancent alternativement, chacun disposant de 3 lancers pour s'approcher le plus près possible du mur (sans le toucher). Le joueur dont la boule est le plus près du mur a gagné.

Évolution

- Jouer à 2 contre 2, avec 2 boules chacun.
- Remplacer le mur par une ligne à ne pas franchir.



DIE MAUER

Ablauf

Das Los bestimmt, wer beginnt. Die Spieler werfen abwechselnd, wobei jeder drei Würfe hat, um so nah wie möglich an die Wand heranzukommen (ohne sie zu berühren). Der Spieler, dessen Kugel am nächsten an der Wand liegt, hat gewonnen.

Entwicklung

- Spielt 2 gegen 2 mit je 2 Kugeln.
- Ersetzen Sie die Wand durch eine Linie, die nicht überquert werden darf,

■ LES BASES AUTORISÉES

But

Atteindre une cible en premier en passant (ou non) par des zones d'arrêt autorisées.

Dispositif

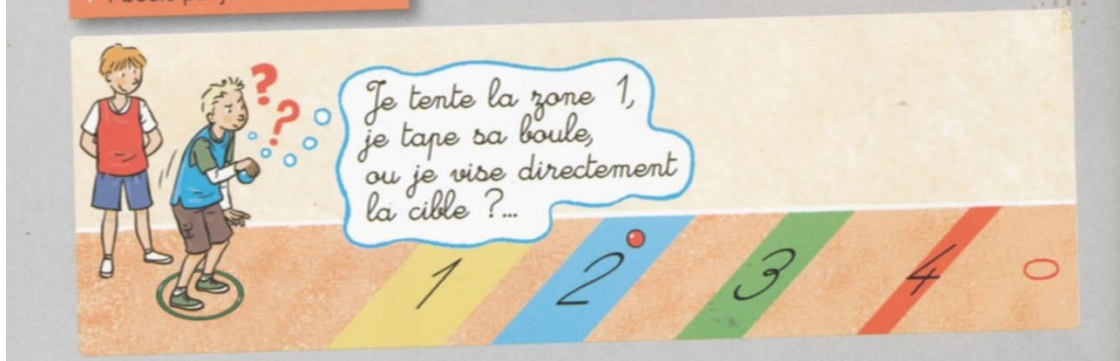
- 1 cible et des zones intermédiaires de plus en plus éloignées et de plus en plus petites.
- 1 contre 1.
- 1 boule par joueur.

Déroulement

Un tirage au sort détermine le joueur qui commence. Les joueurs lancent alternativement leur boule dans des zones d'arrêt autorisées. S'ils y parviennent, ils relancent leur boule depuis cette zone. Sinon, ils reviennent au départ. Le premier qui atteint la cible a gagné.

Évolution

- Jouer à 2 contre 2.
- Varier la taille et la forme des zones autorisées ainsi que les distances entre les zones.



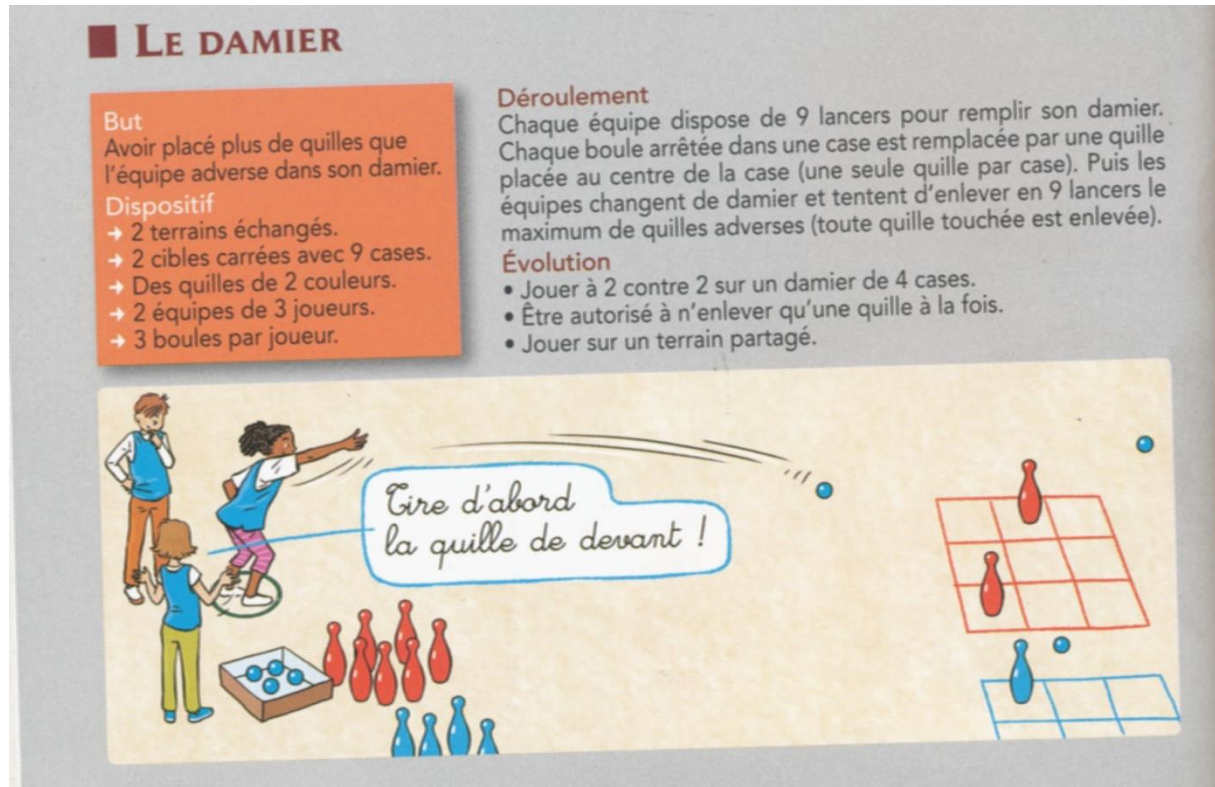
ERLAUBTE GRÜNDE

Ablauf

Das Los entscheidet, welcher Spieler beginnt. Die Spieler werfen ihre Kugeln abwechselnd in erlaubte Zielzonen. Wenn sie es schaffen, werfen sie ihre Kugeln von dieser Zone aus erneut. Andernfalls kehren sie zum Start zurück. Wer zuerst das Ziel erreicht, hat gewonnen.

Entwicklung

- Spielt 2 gegen 2.
- Variieren Sie die Größe und Form der erlaubten Zonen und die Abstände zwischen den Zonen.



DAS SCHACHBRETT

Ablauf

Jede Mannschaft hat 9 Würfe, um ihr Schachbrett zu füllen. Jede Kugel, die in einem Feld liegen bleibt, wird durch einen Kegel ersetzt, der in der Mitte des Feldes steht (nur ein Kegel pro Feld). Dann wechseln die Teams das Spielfeld und versuchen, mit 9 Würfeln so viele gegnerische Kegel wie möglich zu entfernen (jeder berührte Pin wird entfernt).

- Entwicklung
- Spielt 2 gegen 2 auf einem Schachbrett mit 4 Feldern.
 - Es ist erlaubt, immer nur einen Kegel zu entfernen.
 - Auf einem geteilten Spielfeld spielen.

■ LE TRIANGLE 1-3-5

But

Avoir plus de points que l'équipe adverse.

Dispositif

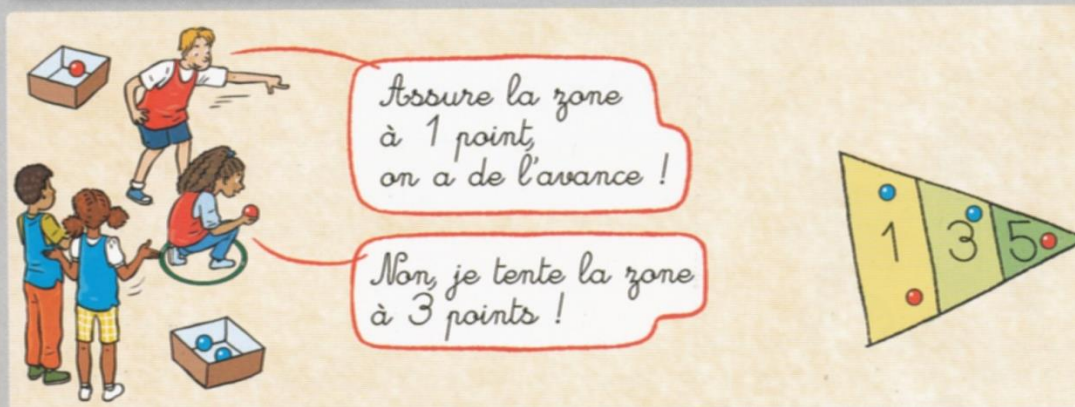
- 1 cible triangulaire constituée de 3 zones rapportant 1, 3 et 5 points.
- 2 équipes de 2 joueurs.
- 2 boules par joueur.

Déroulement

Les équipes jouent alternativement en cherchant à obtenir le maximum de points. Les boules sont laissées en place après chaque lancer (dans ou hors du triangle). Chacun peut ajouter des points ou enlever des boules adverses. Les boules déplacées au cours du jeu restent à leur nouvelle place.

Évolution

- Modifier la taille et la forme du triangle.
- Varier la distance de lancer.
- Jouer sur des terrains séparés



53

DAS 1-3-5-DREIECK

Ablauf

Die Mannschaften spielen abwechselnd und versuchen, möglichst viele Punkte zu erzielen. Die Kugeln werden nach jedem Wurf (in oder aus dem Dreieck) liegen gelassen. Jeder kann Punkte hinzufügen oder gegnerische Kugeln entfernen. Kugeln, die während des Spiels bewegt werden, bleiben an ihrem neuen Platz,

Entwicklung

- Die Größe und Form des Dreiecks verändern.
- Variieren Sie die Wurfweite.
- Auf getrennten Feldern spielen.

PROGRESSIVITÄT DER SPORTLICHEN BEGEGNUNG IM PÉTANQUE

STUFE 1

Ziel Eine erste Begegnung mit anderen Klassen in einer geselligen Runde erleben und dabei verschiedene Situationen ausprobieren.

Zielgruppe

Schülerinnen und Schüler, die noch nie Pétanque gespielt haben.

Material

Verschiedene Wurfobjekte (harte Juniorenkugeln, weiche Kugeln, weiche Kugeln, Reissäcke...), Rückenlehnen mit einer Farbe pro Mannschaft, Klötze, ein Plakat pro Workshop, eine Ergebniskarte pro Mannschaft.

Vorrichtung

Es werden 4 Situationen in 4 verschiedenen Räumen angeboten: "Rekord punkten", "Rekord schießen", "Herausforderung" und "la bousca". Es werden Teams mit Kindern aus unterschiedlichen

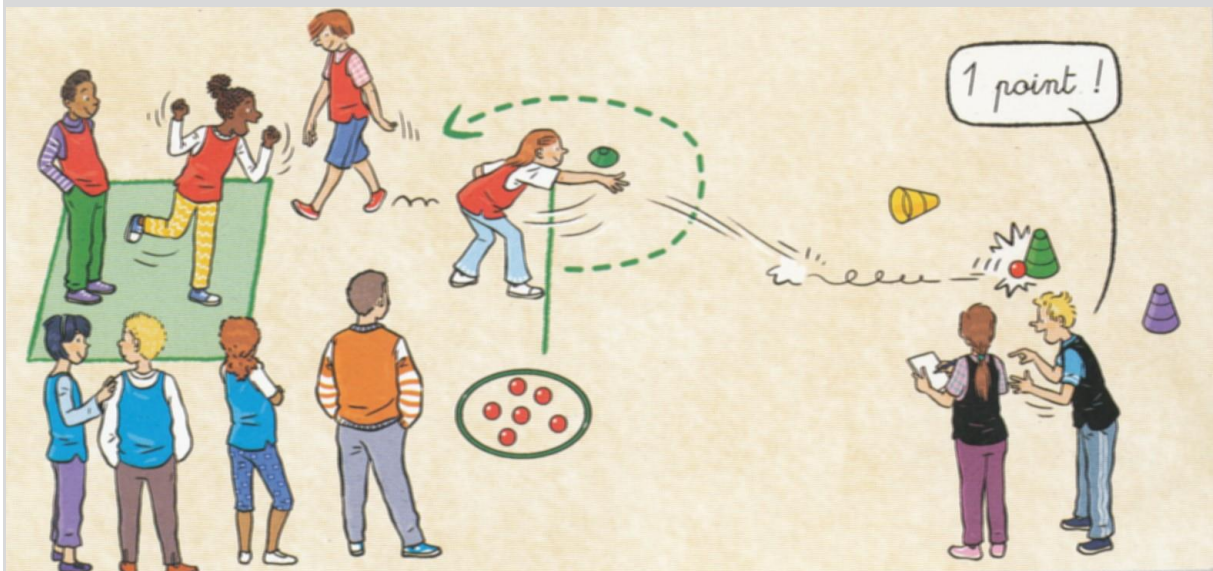
Schulen oder Klassen gebildet. Die Workshops werden etwa alle 20 Minuten gewechselt. Nach jedem Wechsel gehen die Kinder in Begleitung der Erwachsenen durch den Raum, in dem sich das "Vergnügungsregal" und die "Emotionsplane" befinden. Jedes Team erhält eine Ergebniskarte. Es gibt einen Erwachsenen pro Team und einen pro Workshop. Die sozialen Rollen werden je nach Alter und Anzahl der Kinder angepasst: Mannschaftskapitän, Sekretär, Schiedsrichter usw.

Entwicklung

Die Mannschaft, die verloren hat, wählt einen Vorteil für sich oder einen Nachteil für die andere Mannschaft (eine Kugel mehr für die eigene Mannschaft, eine Kugel weniger für die andere Mannschaft, einen Schritt weitergehen...).

REKORDSCHIESSEN

Jede Mannschaft spielt ihre Kugeln, die sich in einer Reserve befinden (2 Würfe pro Spieler), auf das erste Ziel (3 m). Sobald diese getroffen wurde, zielen die Spieler auf die zweite Scheibe (4 m) und dann auf die dritte Scheibe (5 m). Jeder Treffer wird sofort von einem Schiedsrichter bestätigt, und der Sekretär markiert 1 Punkt auf der Ergebnisliste. Die Spieler werfen abwechselnd. Sobald eine Mannschaft alle ihre Kugeln gespielt hat, ist die nächste Mannschaft mit dem Werfen dran.



4. Erstellt auf der Grundlage der pädagogischen Quellen der USEP-Sektoren Marseille, 84 und PACA

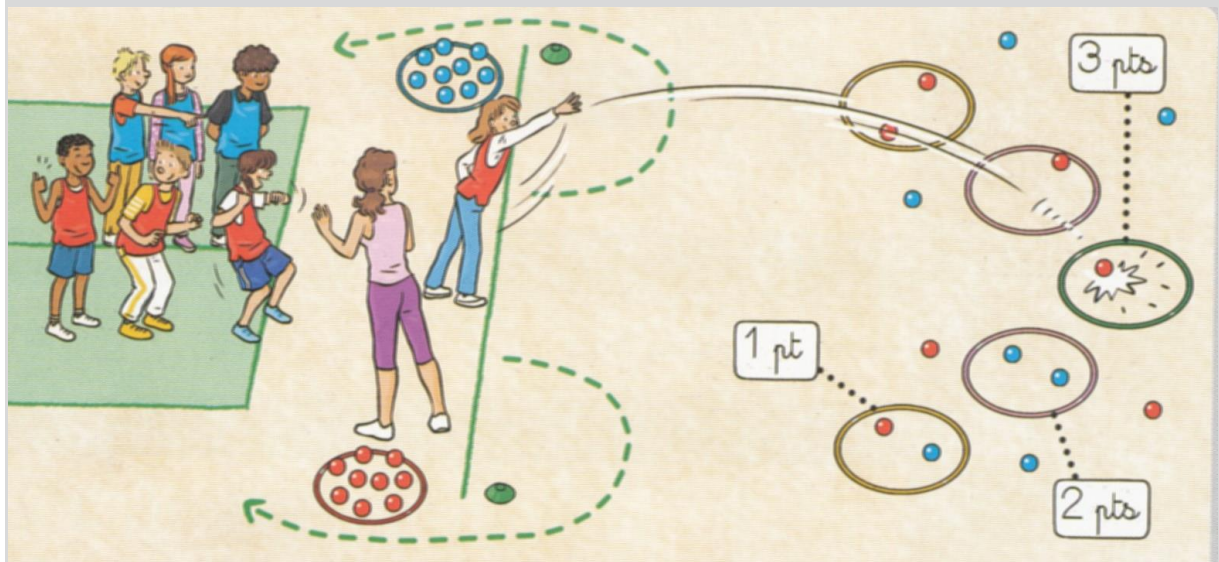
DIE REKORDPUNKTZAHL

Die erste Mannschaft wirft die Kugeln aus drei Behältern auf ein auf dem Boden markiertes Ziel. Jeder Spieler wirft zweimal hintereinander auf 3 m, 4 m und 5 m (insgesamt 6 Würfe pro Spieler). Jede Kugel, die im Ziel landet, bringt 1 Punkt. Wenn die Mannschaft alle Kugeln gespielt hat, notiert der Sekretär die Punktzahl auf dem Ergebnisblatt und die nächste Mannschaft ist mit dem Werfen an der Reihe.



DIE HERAUSFORDERUNG

Die Spieler der beiden Mannschaften werfen abwechselnd (ein Spieler der einen Mannschaft, dann ein Spieler der anderen Mannschaft) ihre beiden Kugeln (1 Kugel pro Mannschaft) in ein beliebiges Ziel (3 m, 4 m, 5 m). Wenn alle Kugeln geworfen wurden, werden die Punkte gezählt: 3 Punkte für die Kugeln in der am weitesten entfernten Zielscheibe, 2 Punkte in den dazwischen liegenden Zielscheiben und 1 Punkt in den am nächsten liegenden Zielscheiben. Nach vier Meuten wird eine Gesamtpunktzahl ermittelt.



DIE BOUSCA

Das Ziel besteht aus 2 konzentrischen Kreisen (1 Punkt, wenn die Kugel im äußeren Kreis zum Liegen kommt, 2 Punkte im mittleren Kreis). Jeder Spieler hat zwei Würfe. Die Mannschaft der "Drücker" wählt ihre Wurfedistanz (die bis zum Ende des Spiels gleich bleibt) und versucht, so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Jede Kugel, die auf dem Ziel landet, wird durch einen Kegel ersetzt. Das Team der "Abräumer" versucht, die Kegel von der Zielscheibe zu entfernen. Wenn keine Kegel mehr zu entfernen sind, fügen die "Abräumer" durch "Schubsen" weitere Kugeln hinzu. Die Kugeln werden in

der nächsten Runde ausgetauscht. Es geht darum, nach vier Spielzügen mehr Punkte als die gegnerische Mannschaft zu erzielen.



ERGEBNISBOGEN

SITUATION	POINTS MARQUÉS PAR L'ÉQUIPE				
« Record tirer »	Plot 1	Plot 2	Plot 3		TOTAL
« Record pointer »	Zone 1	Zone 2	Zone 3		TOTAL
« Le défi »	Mène 1	Mène 2	Mène 3	Mène 4	TOTAL
« La bousca »	Mène 1	Mène 2	Mène 3	Mène 4	TOTAL

[...Auslassung S.61 - 72.....]

DIE FÉDÉRATION FRANCAISE DE PÉTANQUE ET JEU PROVENÇAL (FFPJP): FÜR EINE KOMPETENZERWEITERNDE PRAXIS

"Ich verliere nie: Entweder ich gewinne oder ich lerne.." (Nelson Mandela)

Aufgaben und Praktiken des Verbandes

Die FFPJP hat die Aufgabe, Pétanque und Jeu Provençal zu fördern, zu beleben und zu kontrollieren, zwei Sportarten an der Schnittstelle zwischen Sport und Freizeit, die starke Werte vermitteln: Geselligkeit, Zugänglichkeit, Disziplin und Teamgeist.

Diese populären Sportarten, die einfach zu betreiben und kostengünstig sind, eignen sich hervorragend für das "Zusammenleben" in allen Formen von gemischten Gruppen. Aufgrund der Schwierigkeit und Komplexität, auf hohem Niveau zu spielen, sind sie jedoch ein Sport, der sicherlich eines Tages in die internationale Olympiade aufgenommen werden wird.

Fast 15 Millionen Gelegenheitssportler, 300.000 Lizenzinhaber, 23 regionale Ligen, 105 Departementskomitees und 6.000 Vereine sorgen für eine wichtige sportliche und soziale Vernetzung des Landes. Im Pétanque werden zwölf französische Meisterschaften, ein französischer Pokal mit über 2.600 angemeldeten Vereinen, verschiedene departementale, regionale und nationale Meisterschaften für Senioren, Frauen, Jugendliche und Veteranen veranstaltet. Außerdem gibt es zwei französische Meisterschaften für das Jeu Provençal.

Pétanque genießt eine ungeahnte Universalität: Es wird auf allen fünf Kontinenten in mehr als 100 Ländern gespielt und führt zu Kontinental- und Weltmeisterschaften in allen Kategorien.



Die Struktur der FFPJP

Wie in allen Verbänden gibt es einen gewählten Vorstand, der verschiedene institutionelle oder thematische Arbeitsgruppen zusammenbringt:

- das Verwaltungsteam, das die Finanzen, die Verwaltung, die Kommunikation, die Deontologie, die Texte und die Disziplin verwaltet;
- das Sportteam, das entsprechend der in enger Zusammenarbeit mit der Nationalen Technischen Direktion (DTN) festgelegten Sportpolitik des Bundes strukturiert ist und folgende Aufgaben hat: - die Ausbildung von Führungskräften, Schiedsrichtern und technischen Kadern,
- die Entwicklung von Sportarten für möglichst viele Menschen mit dem Ziel, die Zahl der Lizenznehmer bei Jugendlichen und Frauen zu erhöhen,
- das hohe Niveau (Betreuung der französischen Nationalmannschaften),
- Der Leistungsweg des Bundes, der den Zugang zur Hochleistungssportart formalisiert, - die Beschäftigung im Sport,
- Sport und Gesundheit,
- das Image und die Ausstrahlung des Verbandes auf internationaler Ebene.

Die Aufgabe des Nationalen Technischen Direktors besteht darin, an der Definition der Sportpolitik des Bundes mitzuwirken, ihre Umsetzung zu überwachen und zu ihrer Bewertung beizutragen. Er

9. JEU (B.), Le sport, l'emotion, l'espace (Sport, Bewegung, Raum), Paris, Vigot, 1977.

leitet und leitet die DTN, die sich aus nationalen und bundesweiten technischen Beratern sowie je nach Bedarf aus stellvertretenden Mitgliedern und Referenten, Beratern und Referenten zusammensetzt.

Wie alle technischen Sportberater übt der nationale technische Direktor seine Aufgaben in den Bereichen :

- der Entwicklung der sportlichen Betätigung in den Vereinen;
- die Erkennung von jungen Talenten und das Training der Elite;
- die Ausbildung von ehrenamtlichen und professionellen Führungskräften;

- der medizinischen Betreuung.

Es liegt in der Verantwortung des DTN, die Vorgehensweise und den Inhalt dieser Dossiers weiterzuentwickeln, insbesondere im Bereich der Ausbildung.

Die Pétanque-Schule

Wie jede Sportschule nimmt die Pétanque-Schule Jugendliche im Alter von 6 bis 17 Jahren auf, die grundsätzlich freiwillig sind und sich bereits mit der Aktivität auseinandergesetzt haben. Motivation und Entdeckung sind daher nicht mehr die vorrangigen Ziele, an denen gearbeitet werden muss. Dennoch geht es nicht darum, die Perspektiven der Unterhaltung, der Reflexion oder des Bürgersinns aufzugeben (die ersten Aufnahmesitzungen in der Pétanque-Schule können zum Beispiel mit einer Freizeitpraxis beginnen), und alle Situationen, die für andere institutionelle Praktiken beschrieben werden, können sich hier wiederfinden.

Wenn die Pétanque-Schule den doppelten Anspruch hat, sowohl die Verlängerung einer Bildungs- und Sportlaufbahn als auch den Ausgangspunkt einer echten sportlichen Ausbildung zu sein, muss sie Inhalte und Methoden anbieten, die diesen Herausforderungen gerecht werden.

Im Allgemeinen begünstigen die geringe Anzahl von Sportlern, die Freiwilligkeit, die privilegierte Beziehung zur Aktivität und die sportlichen Erfahrungen der Antennen die Differenzierung und Individualisierung des Unterrichts.

Die Pétanque-Schulen werden mit 0 bis 3 Sternen bewertet. Das Ziel dieses Siegels ist es, ihre Qualität festzustellen und die Entwicklung und Verbesserung dieser Ausbildungsstätten anzustreben. Die vier Kriterien des Verbandes sind die Qualität der Betreuung (Qualifikationen der Erzieher), die Anzahl der Mitarbeiter (Anzahl der Jugendlichen und Kategorien), die Empfangsstrukturen (Lebensräume, Spielplätze usw.) und die Beteiligung am Wettbewerbsleben und an Partnerschaftsaktionen.

Von der Einführung bis zum sportlichen Training

Die sportliche Ausbildung ist in ständiger Entwicklung. Sie ist Teil einer Pädagogik der Bedeutung (Pétanque ist ein Spiel der Konfrontation) und des Konzepts des soziomotorischen Verhaltens (Pétanque ist eine "öffentliche" Aktivität), was den Willen verdeutlicht, den Spieler und nicht das Spiel in den Mittelpunkt der Ausbildungsinteressen zu stellen.

Die Wahl fiel auf die Erziehungswissenschaften, sowohl in Bezug auf ihre philosophischen Grundsätze als auch auf ihre pragmatischen Vorschläge zu den Lernformen.



Beginnen Sie damit, den Praktizierenden auf drei verschiedenen Ebenen der Praxis einzuordnen. Die vorgeschlagene Progression stützt sich auf die theoretische Beschreibung der Aneignungsebenen des menschlichen Bewegungserwerbs, die von René Garassino¹⁰ aufgestellt wurde.

Die Einführung oder die Zeit der funktionellen Autonomie

Das, was der Spieler kann, ermöglicht es ihm, zu "funktionieren", und er erkennt sehr schnell seine Erfolge und Misserfolge. Er betrachtet das Ergebnis seines Handelns nicht mehr als "magisch", sondern stützt sich auf pragmatisches Wissen.

Diese erste Stufe ermöglicht es dem Lernenden, selbstständig auf ein gestelltes Problem zu reagieren (z. B. beim Boulespielen). Der Lehrer wird dafür sorgen, dass das "déjà-là" (das, was der Anfänger schon vor der Einführung kann) reorganisiert und erklärt werden kann, indem er sich kurzzeitig Handlungen und Strategien einprägt, die etwas effektiver sind als das spontane Verhalten des Spielers.

Der Erzieher muss diese unmittelbaren Fertigkeiten berücksichtigen, sie erkennen, ihre Wiederholung ermöglichen und sie wertschätzen.

Dies ist die Zeit der Ermutigung, der Lobpreisung und der positiven Verstärkung:

Die Perfektionierung oder die Zeit der kulturellen Heteronomie

Der Spieler muss lernen, was erfahrene Spieler können, sein Erfolg wird rational und erklärbar.

Der Spieler erreicht diese zweite Stufe, wenn er die Techniken und Strategien erforscht und erworben hat, die von allen Spielern als die wirksamsten anerkannt werden. Dieses Repertoire bildet die Sportkultur des Pétanque.

Um effektiv zu sein, muss das Erlernte stabilisiert werden: Der Spieler kann dann von der bloßen Anwendung einer Technik zu ihrer Übertragung auf eine andere Situation übergehen. Die Annahmen, die er über das Ergebnis seiner Handlung macht, werden zu Vorhersagen, was dem Erwerb einer Kompetenz nahe kommt. Der Spieler verknüpft Wissen, Können und Einstellungen.

Es ist die Zeit der Komplizenschaft, der Gleichgültigkeit und des akzeptierten Zwangs.

Das Training oder die Zeit der entwickelten Autonomie.

Der Spieler erfindet seine eigenen Vorgehensweisen. Er identifiziert seine persönlichen Techniken und kann sie in einem Handlungsprojekt einsetzen.

Auf dieser dritten Stufe stabilisiert der fortgeschrittene Spieler sein Bewegungsverhalten, indem er die zuvor erlernten Techniken anpasst, um angemessen auf Situationen reagieren zu können. Seine Handlungsweisen und Strategien sind zwar effektiv, können aber einen unkundigen Beobachter erstaunen oder sogar verwirren, da sie originell, individuell und einzigartig sind.

Meistens hilft der Trainer dem Spieler, eine theoretische Analyse zu erstellen, die es ihm ermöglicht, ein spezielles Training zu planen, das auf verschiedenen Arten von Projekten beruht (z. B. kurzfristig auf eine bestimmte Geste oder langfristig auf einen bestimmten Wettbewerb).

Dies ist die Zeit der Kreativität, des Einsatzes und der Strenge.

Die Kenntnis dieser drei Phasen ermöglicht es dem Erzieher, dem Niveau seiner Spieler angepasste pädagogische Vorschläge zu machen. Er wird in der Lage sein zu verstehen, warum die individuellen Fortschritte nicht mit der gleichen Geschwindigkeit und in den gleichen Bereichen erfolgen. So kann ein Spieler beispielsweise beim Zeigen "funktional autonom" sein (er zeigt immer mit der linken "Hand"), beim Schießen "kulturell heteronom" (er kann sowohl mit dem Schläger als auch mit dem Eisen schießen) und bei der Strategie "entwickelt er autonom" (er wendet bewusst eine offensive statt einer defensiven Taktik an).

VERSCHIEDENE LERNMODALITÄTEN VERBREITEN

Lernen durch Spielen

Das Spiel ist eine Quelle des Vergnügens und der Motivation, erfordert aber auch, dass man sich an unterschiedliche und variable (nicht vorhersehbare) Bedingungen anpasst. Er fördert die

Kommunikation mit anderen und führt zu notwendiger Kooperation. Er fördert die Beobachtung und Nachahmung anderer Spieler und ermöglicht es so, die Vielfalt und Qualität des eigenen Handlungsrepertoires zu erweitern. Schließlich ermöglicht es, die eigene Autonomie zu üben, in der Realität zu handeln und die eigene Persönlichkeit als Spieler zu entfalten. Spielend lernen bedeutet, "offene" Situationen zu schaffen.

Lernen durch Üben

Die Übung, die stabil und standardisiert ist, erfordert ebenfalls eine Anpassung, aber da alle Komponenten der Handlung im Voraus festgelegt sind, ist es vor allem die Regulierung der Geste (die Geschicklichkeit), die den Erfolg bestimmt. Sie führt zur Assimilation, Automatisierung und Reproduktion einer mehr oder weniger korrekten, mehr oder weniger erfolgreichen Geste. Durch intensitätsvolle Wiederholung wird ein motorisches Problem so schnell wie möglich mit der unmittelbaren Reaktion darauf in Einklang gebracht.

Es geht z. B. darum, ein Ziel durch ein Materialfenster zu treffen, um die Höhe, die Richtung und die Entfernung der Flugbahnen zu trainieren. Lernen durch Üben erfordert das Einrichten von definierten Situationen.

Lernen durch Lösen von Problemen

Die Lernsituation selbst, die vom Lehrer unterstützt wird, stellt Fragen.

den Spielern Fragen, ohne ihnen eine direkt verfügbare Antwort anzubieten (in der Regel werden die Mittel und Wege nicht vorgegeben). Sie müssen auf ihr Wissen und ihre Erfahrungen zurückgreifen. Geistig und handlungsorientiert tasten sich die Spieler heran, probieren etwas aus und wählen es nach dem Erfolg aus.

Der Lehrer würdigt die Versuche, regt Diskussionen an und schlägt pädagogische Organisationen vor, die es jedem ermöglichen, originelle und begründete Antworten zu geben.

Wenn die Problemsituation richtig verstanden wird, fördert sie die Emanzipation, die für den zukünftigen Wettkämpfer unerlässlich ist.

Lernen durch Lösen von Problemen erfordert die Einführung halbwegs definierter Situationen.

Lernen durch Kapitalisierung von Erfahrungen (Memorisierung)

Die Erbringung einer sportlichen Leistung ist mit der persönlichen Geschichte jedes Spielers verbunden. Roland Michaud definiert diese Geschichte als den Aufbau eines Körpererlebnisses, das die Grundlage für eine echte körperliche, sprachliche und relationale Aktivität bildet". Dieses Körpererlebnis entspricht der Gesamtheit der Handlungen, die der Spieler erfolgreich oder nicht erfolgreich ausgeführt hat, und der Spur, die durch die Kapitalisierung der Erfahrungen (Memorisierung) hinterlassen wird. Diese Spur kann implizit (Gefühle, Empfindungen, Eindrücke) oder explizit (formuliert, strukturiert, konstruiert) sein.

Die vom Pädagogen vorgeschlagenen "Spielszenarien" stellen eine geordnete und hierarchisierte Sammlung von Körperkenntnissen dar, die die aktuellen "Problemfragen" veranschaulichen. Der Spieler muss die strategischen oder motorischen Herausforderungen verstehen, sie aber auch inventarisieren, behalten und auswählen.

Dieses Körperwissen wird durch eine spezifische Körpererfahrung (Speicherung von Empfindungen, Emotionen, Erfahrungen) und eine aktive Verbalisierung aufgebaut. Durch mündlichen Austausch und schriftliche Aufzeichnungen kann ihre Speicherung und Mobilisierung in "kritischen" Situationen im Wettkampf gefördert werden.

Das Lernen durch Kapitalisierung von Erfahrungen erfolgt durch mündlichen Austausch und schriftliche Aufzeichnungen, die die zukünftige Mobilisierung des erworbenen Wissens in Wettbewerbssituationen erleichtern.

DIFFERENZIERUNG ZWISCHEN UNTERRICHTSZEIT UND TRAININGSZEIT

Die drei oben beschriebenen Ebenen führen zu zwei Ansätzen der Sportausbildung: Unterricht (Einführung und Verbesserung) und Training.

10. GARASSINO (R.), Documentation pour la modélisation des activités physiques et sportives, formation professionnelle continue, académie de Lyon, janvier 1984.

Die Einführung oder "Lernen, mehr zu tun"

In der Einführungsphase führt der Trainer zunächst Spiele durch, die die Fähigkeiten des Anfängers aufzeigen.

Ausgehend von Feststellungen, die die Stärken und/oder Schwächen der Spieler aufzeigen (im Hinblick auf die drei Parameter der Modellierung der Aktivität: Konfrontation, motorische und soziale Parameter), können Spielsituationen oder Übungen vorgeschlagen werden, die sich auf die "Grundlagen der Einführung" im Pétanque beziehen.

Beispiel: Ein Ziel anvisieren oder einen Gegenstand berühren, um zu verstehen, was es bedeutet, einen Punkt zu machen oder zu schießen.

Die globalen Situationen, die im Abschnitt über Sportunterricht vorgestellt werden, sind hier aufgeführt (siehe S. 51-54). Auf dieser Ebene muss das Hin- und Herwechseln zwischen Spielen und Übungen Sinn machen, was durch die Gestaltung einfacher Problemsituationen ermöglicht wird, deren Ergebnisse gespeichert werden. Beispiel: Einer "feindlichen" Kugel ausweichen, um ein Ziel zu erreichen, oder eine "befreundete" Kugel in ein Ziel stoßen.

Perfektionierung oder "Lernen, mehr und besser zu machen"

Um den Spielern Verständnis und Selbstständigkeit zu vermitteln, achtet der Lehrer darauf,

- dass der Spieler die Grundtechniken beherrscht.
Beispiel: Lernen, wie man eine Kugel positioniert, indem man sie rollt (Gleitpunkt), aus der Halbdistanz wirft (Halbportéepunkt) oder in die Nähe der Zielkugel plazierte (Portéepunkt);
- dass der Spieler aus seiner Spielerfahrung rationale Schlüsse zieht.
Beispiel: Die Wahl des Stoßes oder des Punktes auf der Grundlage der Variablen "Punktstand", "Bestand an Bällen in der Hand", "gespielte Bälle" treffen;
- Der Spieler muss verstehen, dass es verschiedene Wege gibt, um das gleiche Ergebnis zu erzielen. (Siehe "Pétanque, un jeu d'affrontement: partir des intentions pour choisir des techniques", Anhang 1, S. 114).

Beispiel: Um ein Hindernis zu umgehen, kann man der Kugel Effet geben, die Richtung ändern, über sie hinweggehen oder mit einer anderen Kugel spielen ("Le bec, Spiel über Bande").

Das Training oder "lernen, mehr, besser und anders zu machen"

Der Trainer stützt sich auf das Hervorheben von Schwierigkeiten oder Stärken, individuell oder kollektiv, die im Wettkampf festgestellt wurden. Es ist nicht beabsichtigt, die Verbesserung von Fertigkeiten oder Kenntnissen anzustreben, die in einer Spielsituation nicht anerkannt werden. Auch wenn der Trainer auf Spielsituationen und damit verbundene Übungen zurückgreifen kann, wird er vor allem Spielszenarien verwenden, um der Komplexität der Wettkampfsituation Rechnung zu tragen. Es geht zum Beispiel darum, die "starken Momente" zu konkretisieren (die Chancen des Gegners zu nutzen) und die Verluste in den "schwachen Momenten" zu begrenzen (die Verteidigung zu optimieren, um die gegnerische Marke zu minimieren).

Diese Szenarien werden auf der Grundlage von freien Entscheidungen erstellt, die die Variablen "Punktstand", "Bestand an Kugeln in den Händen" und "Position der Kugeln auf dem Spielfeld" betreffen.

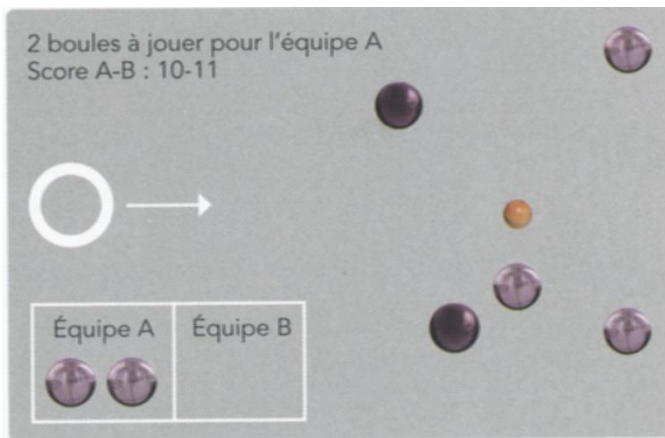
Beispiele:

- Ziehen einer eindeutigen Kugel durch Simulation von Endspielen (begrenzter Vorrat an zu spielenden Bällen)
- Ausgehend von der Position der Kugeln auf dem Spielfeld und einem Spielstand auf der Vorderseite, spielen, um zu gewinnen oder um zu verhindern, dass die Führung oder das Spiel verloren geht.

11. MICHAUD (R.), Agir dans le monde, Paris, Nathan, 2002.

12. AUBERT (M.), MARTY (C.), La pétanque, les bases de l'initiation, Marseille, FFPJP, 1999.

Beispiel:



In diesem Szenario besteht das Interesse darin, Fragen und Überlegungen zu provozieren und ein Repertoire an Lösungen zu fördern, auf das man zurückgreifen kann, um eine Entscheidung zu treffen. Spieler A kann z. B. auf einen zweiten Punkt zeigen oder die Zielkugel schleppen, um die beiden hinteren Kugeln zählen zu lassen. Wenn er sich entscheidet, zu schießen, muss er auf die linke Kugel zielen, die weniger gefährlich ist. Wenn ihm dies gelingt, kann er die Entscheidung treffen, die andere Kugel zu treffen, um zu gewinnen (auf die Gefahr hin, dass er seine

eigene trifft).

Ein Instrument zur Leistungsbewertung im Dienste der Ausbildung und Auswahl junger Spieler.

AUF DEM WEG ZU EINER FORMATIVEN BEWERTUNG (Lernkontrolle ohne Benotung R.S.)

Auf der Grundlage der oben beschriebenen didaktischen und pädagogischen Prinzipien steht die Bewertung im Mittelpunkt der Einführung, der Verbesserung und vor allem des Trainings. Traditionell dient die Bewertung dazu, die Leistungen von Spielern zu objektivieren, zu normieren und zu vergleichen, um eine Auswahl zu treffen, Gruppen zu organisieren oder das Training zu planen. Damit die Bewertung jedoch formativ ist und als echter Unterrichtsinhalt verstanden werden kann, ist es wichtig, dass die Spieler die Kriterien der Bewertung kennen lernen.

Darüber hinaus scheint es wichtig zu sein, die Spieler in der Selbsteinschätzung zu schulen, damit sie autonom, verantwortlich und relevant für die Entscheidungen werden, die ihnen das Spiel bietet. Diese methodische Kompetenz trägt dazu bei, "eine andere Vorstellung von Pétanque" zu etablieren, da die Kompetenz eines Individuums in erster Linie auf der Fähigkeit, zu urteilen und sich selbst zu beurteilen, beruht. So soll beispielsweise vermieden werden, dass Spieler die Gründe für eine Niederlage ihrem Partner oder äußeren Faktoren zuschreiben.

EIN MEHRSTUFIGES BEWERTUNGSSYSTEM

In dem von uns vorgeschlagenen Bewertungssystem werden zwei Parameter definiert:

- die *Benotung*, die eine Möglichkeit darstellt, verschiedene Leistungsniveaus zu identifizieren und zu hierarchisieren;
- die *Bewertung*, bei der es sich um einen Wert handelt, der jeder Bewertungsstufe zugeordnet wird (es kann mehrere Bewertungssysteme für eine einzige Bewertung geben).

In den einfachsten Bewertungssystemen können die beiden Parameter ineinander übergehen. Auf hohem Niveau muss sich die Bewertung jedoch von der Quotierung unterscheiden, um verschiedene Leistungsindikatoren berechnen zu können.

Bewertung auf zwei Ebenen

Die 2-stufige Bewertung ermöglicht es, sich auf einen Aspekt des Wurfs zu konzentrieren. Oft wird das Ergebnis der Aktion bewertet, ohne die Art und Weise zu berücksichtigen. Dieses System eignet sich vor allem für Anfänger, um das Ergebnis eines Wurfs auf einfache Weise zu überprüfen:

- "R"-Wertung für "Treffer" (frz. Réussite = Erfolg) oder "1"-Wertung für "1 Punkt";
- "E" für "Misserfolg" (frz. Échec = Scheitern) oder "0" für "0 Punkte".

Beispiel: Eine Kugel wird in einem Kreis mit einem Durchmesser von 1 Meter platziert. Wenn die Kugel innerhalb des Kreises liegen bleibt, gibt es 1 Punkt (Wertung und Bewertung werden überlagert). Wenn die Kugel außerhalb des Kreises liegt, gibt es 0 Punkte.

Dieses System qualifiziert das Ergebnis, berücksichtigt aber nicht die Qualität des Ergebnisses. Denn egal, ob der Wurf knapp daneben geht oder die Kugel sehr weit vom Ziel entfernt ist, die Bewertung (E) ist dieselbe. Ob die Kugel in der Nähe der Kreismitte oder am Rand des Kreises liegt, wird mit einem Punkt bewertet. Wenn der Trainer die Aufmerksamkeit auf ein bestimmtes Element lenken will (z. B. das Werfen in ein Donnée), notiert und bewertet er dieses Element (das dann zum eigentlichen Ziel wird), während das Endergebnis (die Kugel im Kreis zu platzieren) nur die Motivation der Spieler fördert.

Bewertung auf drei Ebenen

Bei dieser Art der Bewertung werden das Ergebnis des Wurfs und die Art und Weise, wie es erreicht wird, in Beziehung zueinander gesetzt. Es eignet sich für Anfänger und Fortgeschrittene.

Beispiel: Eine Kugel in einen Kreis werfen und dabei in eine vorgegebene Trefferzone(Donnée) fallen lassen. Der Erfolg kann vollständig sein: Der Wurf entspricht sowohl den Anweisungen zur Spielweise als auch dem gewünschten Ergebnis.

Beispiel: Der Wurf fiel in die Trefferzone und die Kugel kam im Kreis zum Stillstand.

Der Erfolg kann teilweise sein: Der Wurf entspricht entweder der Art und Weise oder dem Ergebnis.

Beispiel: Die Kugel ist in das Feld gefallen, aber nicht im Kreis liegen geblieben, oder sie ist im Kreis liegen geblieben, nachdem sie außerhalb des Feldes gefallen war.

Das Scheitern kann vollständig sein, wenn der Wurf keine der beiden Vorgaben erfüllt.

Beispiel: Die Kugel fiel aus dem Ziel und kam außerhalb des Kreises zum Liegen.

Die Bewertung wird auch hier oft mit der Benotung verwechselt, wobei 0 Punkte für einen vollständigen Fehlwurf, 1 Punkt für einen vollständigen Erfolg und 0,5 Punkte für einen teilweisen Erfolg vergeben werden. Bei Anfängern kann es interessant sein, 2 oder mehr Punkte zu vergeben, um einen vollständigen Erfolg zu bewerten.

Bewertung auf vier Ebenen

Bei dieser Art der Bewertung wird das Wurfergebnis von der Art und Weise, wie es erzielt wurde, abhängig gemacht. Es wird erst ab der Perfektionierung verwendet.

Die vier beschriebenen Prinzipien beziehen sich auf vier Ebenen des Ergebnisses, die auf einige komplexe Spielsituationen angewendet werden können. Diese Bewertung ist jedoch vor allem in geänderten Situationen relevant. Sie wird auch im Präzisionsschießen verwendet.

Beispiel: Eine Zielkugel, die in der Mitte eines Kreises platziert ist, soll herausgezogen werden, ohne eine Hinderniskugel zu berühren, die vor der Zielkugel platziert ist.

1) *Resultat verbessert: Die Zielkugel wird herausgezogen und die geworfene Kugel bleibt im Kreis liegen (Carreau oder kleines Palet). Die Spielsituation ist nun günstig. Der Wurf wird mit 5 Punkten bewertet.*

2) *Erfolgreicher Wurf: Die Zielkugel wird zuerst getroffen. Sie wird aus dem Kreis geworfen oder so weit , dass der Gegner wieder in die Spielsituation kommt. Der Wurf wird mit 3 Punkten bewertet.*

3) *Verlorener Wurf: Die Art und Weise ist zufriedenstellend (das Hindernis wird nicht berührt), aber nicht das Ergebnis (die Zielkugel wird berührt, aber nicht aus dem Kreis geworfen oder nicht so weit deplaziert, dass der Gegner wieder in die Spielsituation kommt). Der Wurf bringt 1 Punkt.*

4) *Fehlwurf: Die Art und Weise des Wurfs ist nicht ausreichend, um ein Ergebnis zu erzielen. Die Hinderniskugel wird getroffen (oder sogar deplaziert), aber nicht die Zielkugel (erschwerte Situation). In der Spielsituation wirft der Gegner nicht erneut. Der Wurf wird mit 0 Punkten bewertet (oder -1 Punkt, wenn ein Wurf, der die Situation verschlimmert, bestraft werden soll).*

Bewertung auf sieben Ebenen

Auf dieser Stufe werden sowohl die Spielweise als auch das Ergebnis in der Spielsimulation oder im realen Spiel bewertet. Der Trainer kann sich auf ein umfassenderes und komplexeres System stützen, um alle "Spielzüge", die im Laufe eines Spiels vorkommen können, zu erfassen, zu klassifizieren und zu bewerten.

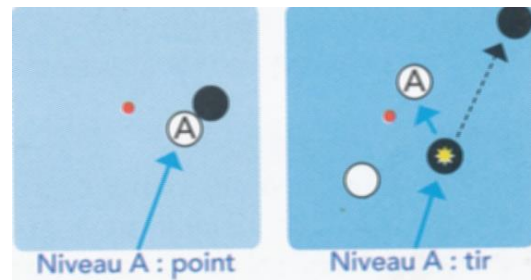
1. ERFOLGREICHER WURF: ERGEBNIS POSITIV UND MEHR ODER WENIGER KORREKTE VORGEHENSWEISE

Ein Wurf gilt als gewonnen, wenn sein Ergebnis den Gegner entweder direkt (die geworfene Kugel nimmt den Punkt auf) oder indirekt durch seine Folgen (Anstoßen einer Kugel, Ziehen des Schweinchens, Ausschießen einer gegnerischen Kugel) zum Spielen veranlasst. Es können drei Stufen unterschieden werden.

Stufe A: Das Ergebnis ist eindeutig.

Stufe A hat oft zur Folge, dass die Gegner zweimal spielen oder ihre Reaktion erschwert wird.

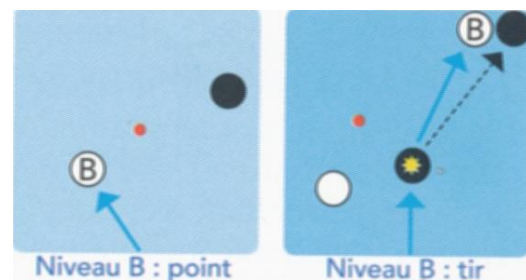
Beispiele für Punktspiele: Eine Kugel vorlegen, eine Partnerkugel versenken oder die Zielkugel ziehen, um zwei Punkte zu erzielen. Beispiele für das Schießen: Ein Carreau schießen, eine Schere machen und mehrere gegnerische Kugeln wegschießen, um sich selbst mehrere Punkte zu verschaffen).



Stufe B: Das Ergebnis ist vorteilhaft.

Das Niveau B entspricht einer "ehrlichen" Punktaufnahme. Beispiel "Point": Eine Kugel so nah am Ziel platzieren, dass sie den Gegner zum Schuß provoziert.

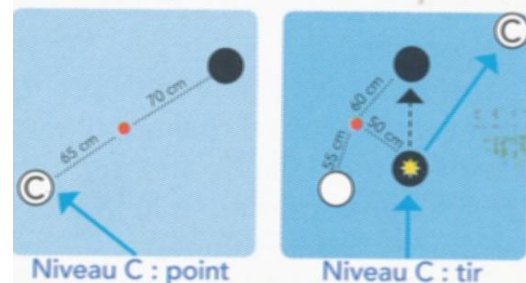
Beispiel beim Stoßen: Eine gegnerische Kugel anstoßen, um zu minimieren.



Stufe C: Das Ergebnis ist ungefähr.

Die Stufe C entspricht einer "mühsamen" Punktaufnahme. Beispiel: Die Kugel liegt näher am Ziel als die gegnerische Kugel, aber nicht nahe genug, um den Gegner daran zu hindern, seinerseits zu punkten.

Beispiel beim Schuß: Der Schuß verschiebt die Kugel so weit, dass der Gegner wieder anspielt, aber nicht so weit, dass der Einfluss der verschobenen Kugel auf das Spiel aufgehoben wird.



2. VERLORENER WURF: NEGATIVES ERGEBNIS UND MEHR ODER WENIGER KORREKTE VORGEHENSWEISE

Anmerkung: Hier wird zwischen einer Stufe (4) im Punkt und zwei Stufen (4 und 5) im Schuss unterschieden.

Stufe D: Das Ergebnis ist neutral.

Die Stufe D wird als Verlierer betrachtet, da das Ergebnis des Wurfs zwar zum Spielaufbau beiträgt, aber den Gegner nicht ins Spiel bringt.

Beispiel vom Punkt: Entweder ist die gespielte Kugel sehr nahe daran, den Punkt wieder aufzunehmen oder ihre Position trägt zum Spielaufbau bei. Es ist möglich, die Kugel mit Level C zu bewerten. Wenn die Situation einfach ist (gegnerische Kugel 3 m vom Ziel entfernt) und die Aufnahme mühsam ist (die Kugel liegt 2,90 m vom Ziel entfernt), ist es möglich, die Stufe D anstelle der Stufe C zu verwenden (positives Ergebnis, aber auf mühsame Art und Weise).



Beispiel beim Schießen: Die Zielkugel wird leicht berührt, aber nicht getroffen (man spricht von "Mütze oder Chiquette machen"), was keine grundlegenden Auswirkungen auf den nächsten Wurf hat.

[.....]

Auf dem Weg zu einem vereinfachten Bewertungssystem

Das neunstufige Bewertungssystem kann vereinfacht werden, indem man die in der nebenstehenden Tabelle (unten) angegebenen Annäherungen und Verschmelzungen nicht nur bei der Bewertung, sondern auch bei den Ratings beachtet, um die Anzahl der Stufen zu begrenzen. Beachten Sie, dass diese Vereinfachung nicht immer gleichbedeutend mit einer leichteren Analyse der gespielten Kugel ist.

Sie kann jedoch die Berechnungen erleichtern, vor allem in der Praktikums- oder Wettkampfphase, wenn der Trainer Zahlenindikatoren benötigt, um Entscheidungen treffen zu können. Wenn die Berechnungen durch die Verwendung einer Software wie Pétanque Performance (siehe S. 84 und Anhang 7, S. 123), die bei Wettkämpfen eingesetzt wird, um die Ergebnisse sofort zu erhalten, oder durch die Verwendung der Excel-Anwendung (siehe Anhang 7, S. 123), die während der Praktika mit zeitlich versetzter Interpretation eingesetzt wird, automatisiert werden, kann das Bewertungssystem komplexer sein. Am Rand des Feldes, mit einem einfachen Blatt Papier, ist dagegen ein einfacheres System unerlässlich, dessen Ergebnisse jedoch mit den komplexeren Bewertungssystemen übereinstimmen müssen.

POINT				TIR						
3 NIVEAUX		5 NIVEAUX		9 NIVEAUX			5 NIVEAUX		3 NIVEAUX	
COTATION	NOTATION	COTATION	NOTATION	COTATION	NOTATION	COTATION	NOTATION	COTATION	NOTATION	COTATION
1	B	1,5	A	2	+	2	A	1,5	B	1
				1,5	A	1,5				
		1	B	1	B	1	B	1		
				0,5	C	0,5				
0	D	0	D	0	D	0	D	0	D	0
-1	F	-1	F	-0,5	E	-0,5	F	-1	F	-1
				-1	F	-1				
		-1,5	G	-1,5	G	-1,5	G	-1,5		
				-2	-	-2				

← Sens de lecture →

SIMPLIFICATION DES SYSTÈMES D'ÉVALUATION

Die Prinzipien der Vereinfachung sind beim Legen (Point) und beim Schießen (Tir) identisch, wobei lediglich berücksichtigt wird, dass die Stufe E ein Verlustwurf beim Schießen und ein Fehlwurf beim Legen ist.

Bei der Vereinfachung auf fünf Ebenen haben wir zusammengelegt:

- Erfolgreiche und verbesserte entscheidende Ergebnisse / Fehlende und verschlechterte entscheidende Ergebnisse;
- gute und ungefähre Ergebnisse / mittelmäßige und schlechte Ergebnisse;
- die verlorenen Würfe.

Die doppelte Wertung: Entscheidungshilfe und Bewertung des Glücksfaktors

Wenn die gespielten Kugeln nicht in die identifizierten Kategorien passen, muss man eine andere Denkweise anwenden, um den Wurf richtig zu bewerten. Das System der doppelten Wertung ermöglicht es, sowohl die Art und Weise als auch das Ergebnis des Wurfs zu berücksichtigen. So sollte eine Kugel, die 20 Zentimeter vom Schwein entfernt liegt, ohne den Punkt zu haben, aufgrund ihres Ergebnisses mit D (erste Stufe der Nichtaufnahme) bewertet werden, während die Art und

Weise, wie sie geworfen wurde, mit B bewertet werden sollte, wenn sie zuerst geworfen worden wäre. Daher ist es möglich, ihr die mittlere Note C (Handhabung ohne Ergebnis) zu geben. Diese doppelte Bewertung ermöglicht es auch, den Glücksfaktor zu berücksichtigen. So ist die Carreau-Kugel, mit der man 1 Punkt addieren und gewinnen kann, eine hervorragende, entscheidende Kugel, deren Wurf mit "+" bewertet werden kann. Wenn sich die Zielkugel jedoch bewegt und neben den gegnerischen Kugeln liegen bleibt, ist das Ergebnis negativ.

Die Analyse der doppelt bewerteten Kugeln ermöglicht somit eine Quantifizierung des Glücksfaktors (wenn die Bewertung der Handhabung höher als die des Resultats ist) und des Pechfaktors (wenn die Bewertung der Handhabung niedriger als die des Resultats ist) jeder Mannschaft. Diese Quantifizierung wird dazu beitragen, die häufig vorgebrachten Entschuldigungen für Niederlagen (und seltener für Siege...) zu vermeiden.

GLÜCK

ERFOLG

KONSTANZ

MANGEL AN ERFOLG

PECH

[.....Auslassung S.83-85.....]

KAPITEL 5

Repertoire an pädagogischen Hilfsmitteln

DAS SICHERHEITSMANAGEMENT

Sicheres Handeln bedeutet in erster Linie, Verantwortung zu übernehmen.

Beim Pétanque müssen unabhängig von der Art des Einsatzes und der pädagogischen Maßnahmen eine Reihe von Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden, um die Sicherheit der Teilnehmer zu gewährleisten.

- Die Spielfelder sind durch Sicherheitsgassen voneinander getrennt und auf beiden Seiten von einem zentralen Sicherheits- und Sammelgang umgeben.
- Die Wurfzonen, die Wurfrichtung, die Ziele, der Verkehr und der Schülerstandort sind festgelegt und allen bekannt. Diese Dauermarkierungen sind eindeutig.
- Der Spieler wirft erst, nachdem er sich vergewissert hat, dass alle anderen stillstehen und ihm beim Spielen zuschauen.
- Außerhalb des Wurfbereichs darf kein Spieler eine Kugel in der Hand halten.
- Um eine Kugel aufzunehmen, muss man sie zuerst mit dem Fuß berühren (das erhöht die Aufmerksamkeit).
- Diejenigen, die nicht spielen, stellen sich hinter die Wurfzone oder in die Sicherheitsgasse links vom Ziel oder in einen speziellen Bereich (z. B. in einen Reifen). Niemand darf sich zwischen der Wurfzone und dem Ziel befinden.
- Vermeiden Sie zu lange Wartezeiten (zwei Spieler und ein „Sicherheitsbeauftragter“)
- Jeder Spieler weiß, wie viele Würfe er werfen muss.
- Es ist nicht möglich, eine Kugel zu werfen.
- Die Kugeln werden immer in einer Auffangschale (Trog) in der Nähe des Wurfrings gelagert.



DIE SICHERHEIT DER SPIELER WIRD INSGESAMT GEWÄHRLEISTET

EIN UNENDLICHES REPERTOIRE AN LERNSITUATIONEN SCHAFFEN

Zutaten, Rezept und Gericht: Jeder hat seine eigene Küche!

Weises Lernen als anpassungsfähige Aktivität

Wenn man die Idee akzeptiert, dass Lernen Anpassung bedeutet, versteht man, dass die dem Pétanque-Spieler angebotenen Beschränkungen ihm die Möglichkeit geben, diese Anpassungsaktivität zu entwickeln, um sie zu überwinden.

Diese Einschränkungen zielen darauf ab, nicht nur Ressourcen (motorische, kognitive, affektive) zu mobilisieren, sondern auch die Art der physischen Umgebung zu verändern (näher, weiter, höher, schräger, unsicherer...) und den Einfluss anderer auf die Aktivität des Wettkampfs zu modulieren (das Spiel, den Punktestand, die Anzahl der Spieler, die Strategien...).

Lange Zeit wurde eine Bewegung isoliert, ohne die Person zu berücksichtigen, die sie ausführt. Die Bewegung wurde hauptsächlich durch eine Beobachtung erklärt, die eine biomechanische Beschreibung bot und einen Energieaufwand quantifizierte, indem sie die Nutzung von Raum und Zeit festlegte, auf Kosten der Aktivität der Person und ihrer psychologischen Faktoren. Dies würde beispielsweise darauf hinauslaufen, dass die hohe Flugbahn einer Kugel nur von der Fähigkeit abhängt, einen möglichst langen Drehimpuls mit einer sehr späten Öffnung der Hand und des Handgelenks zu kombinieren.

Eine Sportart wird oft aufgrund von Körpermerkmalen ausgewählt, die für ihre Ausübung als notwendig erachtet werden: Basketballer sind dick, Gewichtheber sind dick, Tänzer sind beweglich, Boulisten sind geschickt usw. Die Forscher sind sogar so weit gegangen, dass sie die Wurfweite der Schüler einer Klasse strikt mit ihrer Größe und ihrem Gewicht korreliert haben. Dies ist unzweifelhaft richtig und man könnte scherzhaft behaupten, dass die bloße Berücksichtigung von Körperdaten Zeit bei der Beurteilung von Schülern im Sportunterricht sparen würde. In ähnlicher Weise wurden Spitzen-Pétanque-Spieler lange Zeit nur aufgrund ihrer Geschicklichkeit ausgewählt...

Im Bereich der Pädagogik weiß man heute, dass der Fortschritt durch Erfolg und die Berücksichtigung der individuellen Fähigkeiten erreicht wird.

Die meisten Menschen sind in der Lage, sich selbst zu verbessern. Die moderne Pädagogik beruht auf folgenden Grundlagen

die Idee, dass jeder Mensch unabhängig von den ihm zur Verfügung stehenden physischen Ressourcen erfolgreich sein sollte.

Ein Schieber, der von "leicht" bis "schwer" reicht

Um den Schieberegler von leicht bis schwierig zu definieren, würden wir sagen, dass eine Handlung umso schwieriger ist, je mehr Informationen zum Zeitpunkt der Handlung verarbeitet werden müssen (die Zunahme von Variablen wie Entfernung, Höhe, Richtung oder Beschaffenheit des Geländes erfordert mehr visuelle, kinästhetische und regulierende Wahrnehmungen).

So ist es schwieriger, eine in 10 Metern Entfernung platzierte Kugel zu treffen als in 6 Metern, und es ist leichter, eine Kugel in ein Ziel mit einem Durchmesser von 1 Meter zu befördern als in ein Ziel mit 0,5 Metern. Es ist auch einfacher, auf einem glatten, gleichmäßig dichten und ebenen Spielfeld zu spielen, da die Menge der zu verarbeitenden Informationen viel geringer ist und standardisierter, konstanter und vorhersehbarer ist.

Ein motorisches Schema (eine vorprogrammierte Bewegung) dient als Grundlage für die Auslösung der Handlung, sofern die Handlungsbedingungen raum-zeitlich pervertiert wurden. Es ist oft sehr hilfreich, wenn der Spieler die ungefähre Entfernung zum Ziel in Schritten misst, um seine Aktion zu programmieren ("Achtung, das ist weit", "Achtung, das ist kurz").

Beim Pétanque läuft die Erleichterung einer Lernsituation also auf Folgendes hinaus:

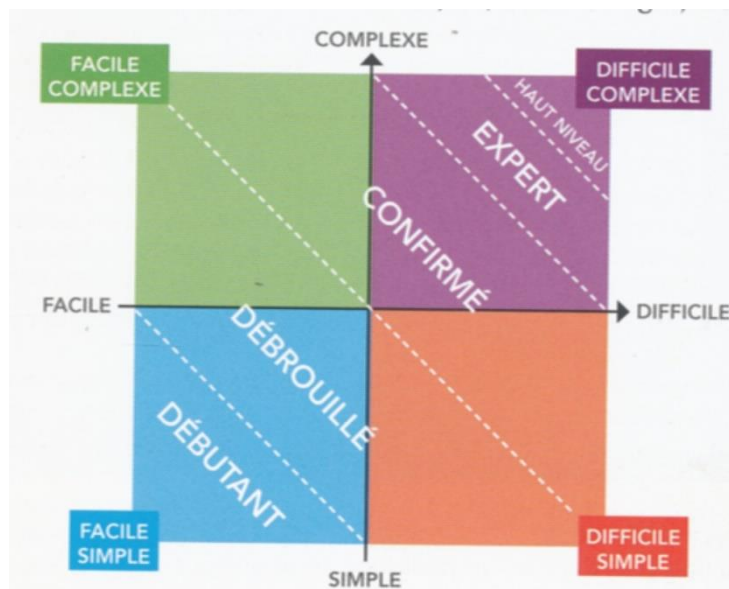
- die Größe der Ziele zu erhöhen;
- die Wurfweite zu verringern;
- die Anzahl und Qualität der Geländevariablen (Dichte, Topografie) zu verringern. Anmerkung: Der Begriff "Regulierung" beschreibt die Fähigkeit, diese Art von Informationen zu integrieren, um die Wurfbewegung zu glätten, zu verfeinern und zu präzisieren.

Ein Schieber, der von "einfach" bis "komplex" reicht.

Das Lernen mit einem Schieberegler von "einfach" bis "schwierig" zu betrachten, ist nicht ausreichend und würde bedeuten, die Bedeutung der Intentionalität und der Kontextualisierung zu unterschätzen. Wenn man zusätzlich den Grad der Komplexität einer Lernsituation erfasst, kann man die psychos affektiven und relationalen (antagonistischen) Komponenten des Spiels berücksichtigen. Diese Komplexität entsteht in Form von mehr oder weniger vielen Informationen, die vor der Handlung wahrgenommen und verarbeitet werden müssen.

Im Abschnitt über die Modellierung der Aktivität (siehe S. 17) haben wir gesehen, dass Pétanque ein System ist, das sowohl durch motorische Parameter (Flugbahn, Effekte, Kinästhetik...) als auch durch motorische Handlungen (Absichten...), Rollen und soziale Parameter (andere, Regeln...) und Fähigkeiten der Auseinandersetzung (Antagonismus, kollektiver Aspekt...) organisiert ist. Alle diese Komponenten tragen zum Komplexitätsgrad der Situation bei und können einen positiven oder negativen verstärkenden Effekt auf die Leistung haben.

Je mehr Informationen vor einer Handlung eingeholt werden müssen, desto unsicherer ist das Ergebnis der Handlung und desto komplexer ist die Aufgabe. Eine Aufgabe kann also vereinfacht werden, indem man die Anzahl der vor der Handlung zu berücksichtigenden Informationen verringert (und damit die Unsicherheit des Ergebnisses minimiert): weniger Gegner, weniger Partner, weniger Einsatz, weniger Regeln, weniger Beobachter...



Anfänger –geschickter Anfänger- Spieler mit Erfahrung – Experte –hohes Niveau

Manipulation von didaktischen Variablen: Beispiel der "magischen Linie"

Alle in diesem Kapitel vorgestellten didaktischen Situationen können vom Lehrer durch Manipulation der Achsen "leicht/schwer" und "einfach/komplex" moduliert werden. Um dies zu veranschaulichen, wird im Folgenden eine Lernsituation ("Die magische Linie", siehe S. 53) von leicht und einfach auf schwierig und komplex umgestellt. Es sind jedoch alle möglichen Kreuzungen zwischen diesen vier Parametern denkbar (leicht und komplex, aber auch schwierig und einfach).

Je leichter und einfacher eine Situation ist, desto näher kommt sie einer "motorischen Aufgabe" (wie z. B. das Stoppen einer Kugel in einem Feld). In dieser Hinsicht gehen die Kriterien der Bewertung, des Erfolgs und der Ausführung ineinander über. Je höher der Schwierigkeitsgrad und die Komplexität, desto mehr nähert sich die Situation einem Spiel, das dem Spieler eine Ebene zur Beurteilung und Verwendung der Erfolgs- und Leistungskriterien lässt. Die Beibehaltung dieser beiden Kriterien kann jedoch dem Wunsch entsprechen, die Aufmerksamkeit auf ein bestimmtes Element zu lenken, an dem gearbeitet werden muss. In diesem Fall ist die Situation noch kein vollständiges Spiel, sondern bleibt eine motorische Aufgabe, die auf bestimmte Lernziele abzielt.

Anmerkung: Die Überschneidung von Schwierigkeitsgrad/Komplexität und Lernniveau hat den Vorteil, dass sie explizit ist, aber nicht so linear, wie es die unten stehende Scherna vermuten lässt.

TITEL ARBEITSTHEMA	DIE MAGISCHE LINIE (leicht und einfach) Legen
ZIEL BEURTEILUNGSKRITERIUM	Beobachten und Erlernen des Einsatzes eines grundlegenden motorischen Repertoires, um präzise zu werfen (z. B. Pronation, Wackeln, Gleichgewicht...).
ZIEL DER AUFGABE KRITERIUM FÜR DEN ERFOLG	Stellen Sie drei Kegel (eine Kugel, die in einem Feld liegen bleibt, wird durch einen Kegel ersetzt) auf einem Schachbrett mit neun Feldern auf.
ANWEISUNGEN ZUR VORGEHENSWEISE REALISIERUNGSKRITERIEN	Die Anzahl der Würfe, die nötig sind, um eine Reihe mit Pins zu markieren. Es gibt keine Vorgaben für den Wurf.
DISPOSITION UND VERLAUF	Es handelt sich um eine individuelle Situation mit einem Spieler und einem Organisator. Ein quadratisches Schachbrett mit 9 Feldern von mindestens 50 cm Höhe (je nach Niveau und Alter der Schüler modular) wird auf dem Boden mit Farben markiert (um die Felder gut sichtbar zu machen). Eine einzige Kugel kann für diese Situation ausreichen. Wenn die Kugel bei jedem Wurf in einem Feld liegen bleibt, ersetzt der Organisator sie durch einen Kegel. In jedem Fall schickt er die Kugel an den Spieler zurück (mit klaren Sicherheitsanweisungen). Er ist es auch, der die Erlaubnis zum Spielen erteilt. Wenn eine Kugel in einem Feld liegen bleibt, das bereits mit einem Kegel besetzt ist, gilt sie als verfehlt und wird sofort vom Spielfeld entfernt. Bleibt die Kugel auf einer Linie zwischen zwei Feldern liegen, darf der Spieler das Feld wählen, auf dem der Kegel stehen soll. Die Situation endet, wenn eine Linie verfehlt wird oder eine bestimmte Anzahl von Würfen ausgeführt wurde.
EVOLUTION	Die Situation schwieriger und komplexer gestalten: siehe unten

DIE SITUATION SCHWIERIGER MACHEN

Um die Situation zu erschweren, kann man Folgendes weiterentwickeln:

- die Wurfweite;
- die Höhe und Richtung der Wurfbahn;
- die Art des Geländes;
- die Größe des Ziels...

Anmerkung: Man kann eine ruhige und entspannte Haltung trainieren, indem man sie dem Begriff der Geschwindigkeit entgegensetzt, z. B. indem man eine begrenzte Zeit (1 Minute, um das Schachbrett zu füllen) oder einen 10-Meter-Rückweg zwischen jedem Wurf vorschreibt.

Die Aktion des Zeigens

Die Größe der Felder des Schachbretts verringern.

Vergrößern Sie die Spieldistanz, indem Sie den Wurfkreis nach hinten verlegen.

Variieren Sie die Wurfdistanzen in Abhängigkeit vom Erfolg.

Eine oder mehrere Trefferzonen (Vorgaben) vorgeben.

Über, unter oder am Kopf eines Hindernisses vorbeigehen.

Verbotene Aufprallzonen setzen, um der Kugel einen Lenkungseffekt aufzuzwingen.

Die Beschaffenheit des Geländes verändern (Topografie, Dichte: Sand oder Kieselsteine, geneigtes Gelände, Buckel...).

- Eine auf den Punkt bezogene Technik erzwingen (Rollwurf, Halb-Portée, Portée, Rechtsdrall, Linksdrall...).

Schießen, wenn sich das Arbeitsthema auf das Schießen konzentriert, z. B. das Umwerfen von Pins auf einem Schachbrett).

- Die Größe der Ziele weiterentwickeln (ganzes Feld, Reifen, Kegel, Kugel, Tor).

- Den vorgegebenen Trefferbereich verkleinern (das gesamte Spielfeld, den Bereich vor dem Schachbrett, im Schachbrett, im Feld, direkt auf das Ziel).
- Ein Hindernis vor dem Schachbrett platzieren, um darüber zu springen.
- Eine Technik anwenden, die sich auf das Schießen bezieht (Schießen mit dem Schläger, Schaben, Schießen mit dem Eisen).

DIE SITUATION KOMPLEXER MACHEN

Um eine Situation komplexer zu gestalten, müssen zwei Arten von didaktischen Variablen eingesetzt werden: die sozialen Parameter der Konfrontation und die motorischen Verhaltensweisen der Konfrontation. Je mehr Variablen man hinzufügt, desto komplexer wird die Situation.

Die sozialen Parameter der Konfrontation

Um die Situation komplexer zu machen, muss man von einer individuellen Situation zu einer interindividuellen Opposition übergehen, die zunächst unterschiedlich (getrennte Felder und indirekte Opposition mit Ergebnisvergleich), dann direkt (geteiltes Feld) und schließlich zu einer simultane kollektiven Konfrontation (geteiltes Feld und direkte antagonistische Konfrontation) führt.

Die individuelle Opposition kann zwei Formen annehmen:

- oder die Spieler führen auf getrennten Feldern die gleiche Aktion aus (jeder Spieler wirft auf sein Schachbrett und versucht, so wenig Kugeln wie möglich zu verwenden, um eine Reihe zu bilden);
- oder sie führen eine Auswahl an Aktionen auf einem geteilten Feld durch (sie werfen abwechselnd, können aber auch addieren, generieren oder entfernen, um zu gewinnen oder nicht zu verlieren). Das Spiel endet, wenn die erste Reihe erreicht ist und alle Spieler die gleiche Anzahl von Bällen geworfen haben. Der gemeinsame Wettkampf (zwei oder drei Partner pro Mannschaft) kann drei Formen annehmen:
 - oder durch Verteilung der Rollen (jeder Spieler darf nur eine Art von Aktion ausführen);
 - oder abwechselnd (jeder Spieler wirft in einer festgelegten Reihenfolge, unabhängig von der gewählten Aktion);
 - oder vielseitig (die Aktion und der Spieler können frei gewählt werden, und um Auswüchse zu vermeiden, wird jedem Spieler ein bestimmter Vorrat an Kugeln gegeben, wobei die individuellen Vorräte nach Verbrauch des kollektiven Vorrats wieder eingesammelt werden.
- Eine letzte Alternative ist das Spielen mit Rücksicht auf die anderen:
 - mit Organisatoren und Schiedsrichtern;
 - mit Ergebnislisten (Anzahl der Erfolge...);
 - indem Sie in einer Wettbewerbsform spielen;
 - indem sie vor anderen (Zuschauern) spielen.

Die motorischen Verhaltensweisen der Konfrontation (Absichten, strategische Prinzipien, spezifische Aktionen)

Um eine Situation komplexer zu gestalten, kann man von den Spielern verlangen,

- dass sie :voraussehen (ein Projekt umzusetzen) oder sich mit antagonistischen Absichten auseinandersetzen (auf gegnerische Absichten zu reagieren) (ein Projekt ausdrücken und dann umsetzen);
- Pläne in Bezug auf das Ergebnis (Position der Kugeln, Punktestand, Intensität und Lautstärke) und/oder die Art und Weise, wie das Ergebnis erreicht werden soll, zu formulieren.
- Zum Beispiel, um "hinzuzufügen" oder "wegzunehmen":
- die Kugeln auf dem Spielfeld liegen lassen, was die folgenden Würfe entweder unterstützen oder generieren kann (stoßen, ausweichen ...);
- die Spalte, Zeile oder das Zielfeld ankündigen, in dem die Kugel zur Ruhe kommen oder das Ziel getroffen werden soll (z. B. durch das Aufstellen eines Schweinchens als visuellen Anhaltspunkt);
- den Punktestand der eigenen Mannschaft im Voraus bekannt geben;
- die Punkte je nach gewünschtem Ziel in Lautstärke und Intensität ankündigen;
- eine Vorgehensweise ankündigen und die Kugel nur dann gültig machen, wenn der Wurf dieser Ankündigung entspricht.

[...Auslassung S.91-92.....]

MINIGOLF PETANOUE

Ablauf

Die Workshops sind durch eine Sicherheitszone voneinander getrennt oder in einer Reihe angeordnet. Beispiele:

- Wurf auf einen Reifen 8 m entfernt;
 - eine Pyramide aus vier Bällen 6 m entfernt fallen lassen;
 - Berühren eines Schaumstoffballs, der an einer Stange hängt; Schlagen einer Kugel, die auf einem Pfosten liegt;
 - Über einen Stuhl hinweg in ein auf dem Boden liegendes Zielobjekt fallen;
 - über und unter zwei in einer Reihe stehenden Stühlen hindurchgehen;
 - Fallenlassen rechts von einer Linie, sodass die Kugel links liegen bleibt;
 - Einwerfen mindestens einer Kugel in ein Ziel (von vier Kugeln, die vor dem Ziel aufgereiht sind);
- Jeder hat 6 Versuche pro Workshop: 1 Punkt für den ersten Versuch, 6 Punkte für den sechsten Versuch und 7 Punkte für den letzten Versuch.

Wenn die Spieler nicht selbstständig genug sind, kann eine Drehrichtung organisiert werden.

Entwicklung

- Erhöhen oder verringern Sie die Anzahl der Versuche oder zwingen Sie die beiden Spieler, ihre Aktionen zu kombinieren, um erfolgreich zu sein (einer führt seine Kugel an ein Ziel heran, der andere versenkt sie).
- Alle verfügbaren Ressourcen nutzen: Mülleimer, Bänke, natürliche Hindernisse usw.



Globale Situationen

Globale Situationen wurden bereits im Abschnitt über den Sportunterricht (siehe S. 51-54) vorgestellt: "Die Mauer", "Der Topf", "Die erlaubten Basen", "Das Schachbrett", "Die magische Linie", "Das 1-3-5-Dreieck" und "Der Wettlauf um die Punktzahl". Sie umfassen alle konstitutiven Parameter des Pétanque (motorisch, strategisch und sozial). Ein weiteres Beispiel ist die Situation "Die Genetiker" (produziert von der EPS départementale 1^{er} degré du Var).

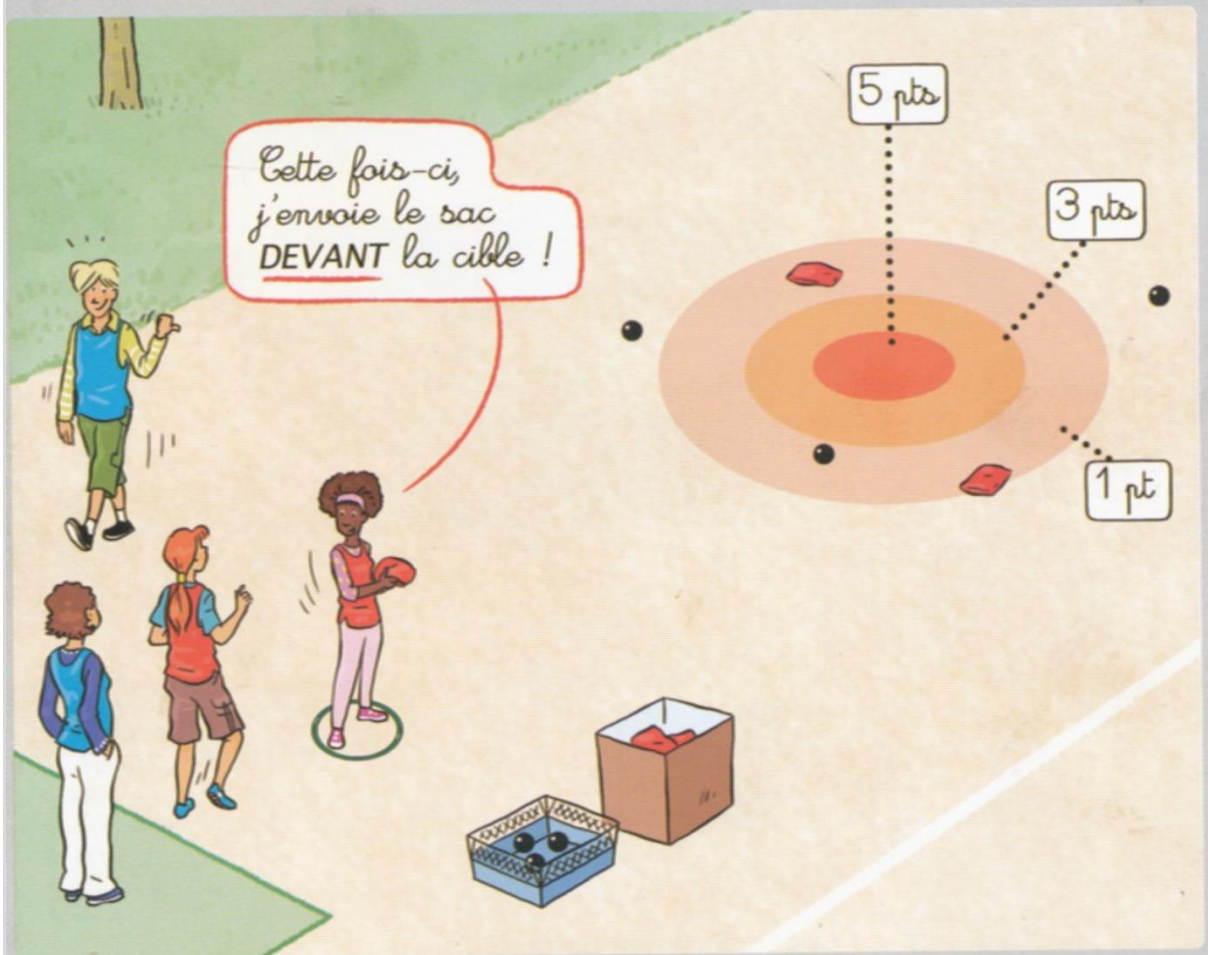
DIE GÈNEURS (STÖRENFRIEDE)

Ablauf

Das Los entscheidet, welche Mannschaft beginnt. In jeder Runde wirft ein Markierer eine Kugel in das Ziel, um Punkte zu sammeln, und ein Geneur schickt einen Sandsack zum blockieren. Nachdem die Rollen vertauscht wurden, gewinnt die Mannschaft, die als Marker die meisten Punkte erzielt hat.

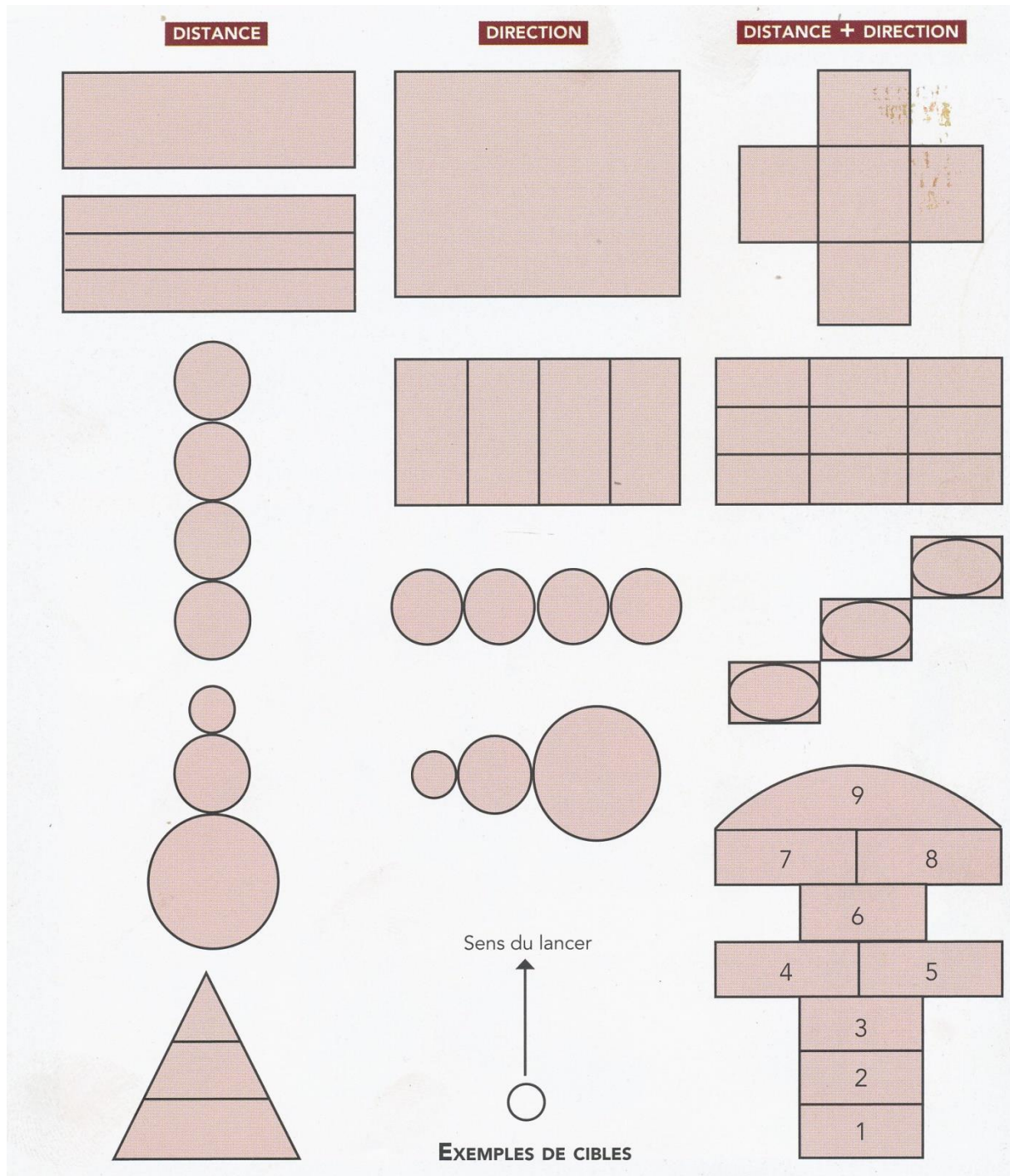
Entwicklung

- Spielt 3 gegen 3.
- Ändern Sie die Wurfweite und/oder den Abstand und die Form des Ziels.
- Lassen Sie die Spieler zwischen "blockieren" und "zerstören" wählen: Sie haben sowohl drei Kugeln (zerstören) als auch drei Säcke (blockieren).



Verschiedene Ziele, um Distanz und Richtung des Wurfs zu trainieren

Das Erreichen verschiedener Arten von Zielen, die auf dem Boden markiert sind, ist ein Ziel an sich. Die Situation kann schwieriger werden, wenn die Ziele mit Einschränkungen verbunden sind, wie z. B. das Überwinden eines Hindernisses, das Einsetzen eines Effekts usw. Sie können auch Teil eines komplexeren Lehrplans sein, z. B. wenn es darum geht, alle Bereiche des Ziels mit weniger Würfeln als der Gegner zu treffen.



[....Auslassung S.96-98)

PROBLEMSITUATIONEN, UM ZU LERNEN, SICH ANZUPASSEN

Sich mit Szenarien auseinandersetzen, die so konstruiert sind, dass sie in Spielsituationen erkannt werden.

Wir werden hier verschiedene Spielszenarien betrachten:

- *veränderter Spielstand* (entscheidende Situation, die den Gewinn oder Verlust der Führung oder des Spiels beinhaltet);
- *veränderte Kugeln* (Vorteil oder Nachteil von Kugeln auf dem Feld oder in der Hand);
- *veränderte Rollen* (Übernahme der Rolle des Pointers oder Schützen und der daraus resultierenden Handlungen);
- *erlaubte freiwillige Positionierung* (das Recht, eine Kugel mit der Hand auf dem Spielfeld zu platzieren).

GEWINNEN ODER VERLIEREN?

Ablauf

Der Spielstand ist 11-11. Team B hat 2 Punkte auf dem Feld, aber keine Kugeln mehr in der Hand. Team A hat 2 gemischte Kugeln (nahe an den gegnerischen Kugeln) auf dem Feld und 2 Kugeln in der Hand. Es geht darum, aus drei Serien von zwei Würfeln die höchste Punktzahl in Bezug auf eine vierstufige Bewertung (0, 1, 3 oder 5 Punkte) zu erzielen. Die Kugeln werden nach jeder Serie an ihren ursprünglichen Platz zurückgestellt.

Entwicklung

Variieren Sie die Wurfweite, die Höhe und Richtung der Flugbahn und die Position der Kugeln..... Mehr oder weniger Versuche zulassen.

FICHE DE COTATION

0 point	Lancers manqués (2 points pour B): A perd 11-13
1 point	Lancers approximatifs (1 point pour B): 11 pour A et 12 pour B
3 points	Lancers gagnants (1 point pour A): 12 pour A et 11 pour B
5 points	Lancers gagnants décisifs (2 points pour A): A gagne 13-11

2 boules à jouer pour l'équipe A
0 boule à jouer pour l'équipe B
Score A-B : 11-11

Équipe A Équipe B

Das Diagramm zeigt eine Bowling-Spielsituation. Ein Kreis mit einem Pfeil symbolisiert den Wurf. Rechts sind fünf Kugeln auf dem Feld positioniert: zwei dunkle Kugeln (Team A) und drei helle Kugeln (Team B). Unten links ist eine Box für die Kugeln der Teams A und B dargestellt.

BEWERTUNGSBOGEN	
0 Punkte	Fehlwürfe (2 Punkte für B): A verliert 11-13
1 Punkt	Ungefähre Würfe (1 Punkt für 13): 11 für A und 12 für B.
3 Punkte	Gewinnwürfe (1 Punkt für A): 12 für A und 11 für B.
5 Punkte	Entscheidende Gewinnwürfe (2 Punkte für A): A gewinnt 13-11

SPIELSITUATIONEN UM DIE REGULIERUNG DER BEWEGUNG ZU ÜBEN

Ohne Intelligenz gibt es keine Geschicklichkeit.

Spielszenarien mit Positionierung der Kugeln von vornherein

Hier werden sechs Situationen vorgestellt, drei im Schießen und drei im Punktspiel. Sie sollen den fortgeschrittenen Spieler zum Nachdenken zwingen: Er soll die möglichen Folgen seines Handelns - positiv oder negativ - erkennen, um seine Technik an seine Intention anzupassen (siehe "Pétanque, un jeu d'affrontement: partir des intentions pour choisir des techniques", Anhang 1, Seite 6).).

Wenn ein Spieler regelmäßig mit solchen Szenarien konfrontiert wird, baut er eine Reihe von Kenntnissen und Fertigkeiten auf (die durch die Anwesenheit von gegnerischen oder Partnerkugeln auf dem Spielfeld kontextualisiert werden). In einer Wettkampfsituation wird er dazu angehalten, Szenarien zu erkennen, die er bereits erlebt hat, und entsprechend zu handeln.

Die entwickelten Lernprozesse sind nicht nur ein Garant für strategische Relevanz, sondern auch für Fortschritte im Bereich der Geschicklichkeit.

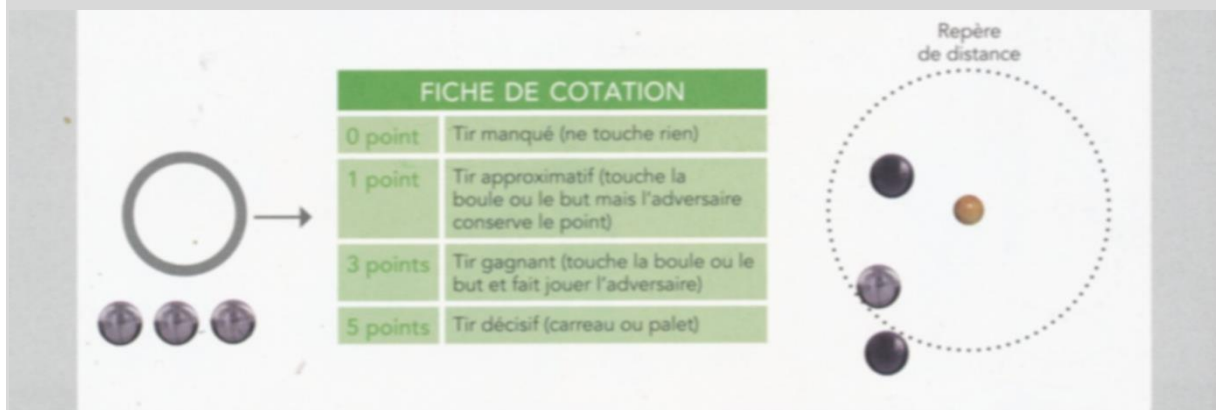
SCHLAGEN, UM DAS SPIEL ZU MACHEN

Ablauf

Der Schütze hat drei Würfe, um die maximale Punktzahl zu erreichen. Wenn die Kugeln oder das Ziel verlegt werden, werden sie nach jedem Wurf vom Organisator wieder zurück gelegt. Danach werden die Rollen von Schütze und Organisator getauscht.

Entwicklung

- Variieren Sie die Wurfweite, die Höhe und Richtung der Flugbahn, die Position der Kugeln...



Bewertungsbogen	
0 Punkte	Fehlschuss (trifft nichts)
1 Punkte	Ungefäher Schuss (trifft den Ball, Kugel oder Tor, aber der Gegner behält den Punkt)
3 Punkte	Gewinnschuss (trifft die Kugel oder das Ziel und lässt den Gegner spielen).
5 Punkte	Entscheidender Schuss (Carreau oder Palet)

[...Auslassung S.97 - 108.....]

ANNEXES

1. La pétanque, un jeu d'affrontement : partir des intentions... pour choisir des techniques
2. Lexique des intentions et des techniques spécifiques à la pétanque
3. Notation, cotation et évaluation du point
4. Notation, cotation et évaluation du tir
5. Évaluation des boules jouées lors d'une partie de pétanque en triplete
6. Mettre en œuvre une méthodologie du projet
7. Des outils pour aider au calcul de la performance
8. Extraits du règlement UNSS de la pétanque

Des fiches supplémentaires d'évaluation, de situations de jeu, de projets... sont à télécharger sur le site Internet de la FFPJP : www.ffpjp.net

ANHÄNGE

1. Pétanque, ein Spiel der Konfrontation:
Von den Absichten ausgehen, um die Techniken auszuwählen.
2. Lexikon der Pétanque-spezifischen Absichten und Techniken
3. Wertung, Quotierung und Bewertung des Punktes
4. Wertung, Quotierung und Bewertung des Schusses
5. Bewertung der gespielten Kugeln bei einer Partie Pétanque Triplette.
6. Umsetzung einer Projektmethodologie. (Auslassung)
7. Hilfsmittel zur Unterstützung der Leistungsberechnung
8. Auszüge aus dem UNSS-Reglement

[...Auslassung S.110 - 120.....]