



JE PARTICIPE

Evaluation des compétences de PARTICIPANT		Connaissances règlement Cahier technique 7 – 11 ans
TENIR LA FEUILLE DE MARQUE		Situations-jeux du 7-11 ans
PF1	Compter les points lors d'un jeu à l'entraînement (au moins deux fois)	P1, P2, P3, P4, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, T1, T5, D2, D3, D4, D6, D11, D12
PF2	Compter les points (support papier) lors d'un match à l'entraînement	Match
PF3	Tenir une feuille de marque lors d'une rencontre avec l'aide d'un adulte	Match
PF4	Tenir une feuille de marque lors d'une rencontre sous la surveillance d'un adulte	Match
CHRONOMETRER		Situations-jeux du 7-11 ans
PC1	Chronométrer un jeu à l'entraînement (temps non décompté)	P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, T3, D1, D6
PC2	Chronométrer un match à l'entraînement (temps décompté)	Match
PC3	Chronométrer lors d'une rencontre avec l'aide d'un adulte	Match
PC4	Chronométrer lors d'une rencontre sous la surveillance d'un adulte	Match
AIDER A L'ENCADREMENT		Situations-jeux du 7-11 ans
PE1	Installer/ranger le matériel pour un jeu selon un schéma ou les consignes de l'entraîneur	E1, E2, E3, E7, E8, E9, E12, P1, P2, P4, T1, T3, T5, D3, D4, D8, D9, D11, D12
PE2	Faire respecter une consigne technique lors d'un atelier à l'entraînement	Utiliser de préférence le recto des fiches : P1, P3, P4, P5, P7, T1, T2, T4, T5, T6, T8, T10, T11, D3, D4, D6, D9, D10, D11
PE3	Installer et ranger du matériel sur un jeu lors d'un plateau	Pages 108 à 113
PE4	Choisir et animer un jeu lors d'un plateau	Pages 108 à 113
PARTICIPER A LA VIE DU CLUB		
PV1	Participer aux tâches liées à son équipe : maillots, goûters, déplacements	
PV2	Etre régulier et ponctuel aux entraînements et aux matchs – Prévenir en cas d'absence	
PV3	Participer aux animations : fêtes, tombolas, calendriers, lotos...et aussi assister aux rencontres d'autres équipes du club	
PV4	Participer à l'assemblée générale du club	