

## Vers la pelote basque

### Le sport Roi

La pelote est un sport d'une rare intensité, qui exige à la fois force, adresse et agilité. Ce sport, vraisemblablement importé depuis des siècles, est si fortement enraciné au Pays Basque, qu'il porte désormais le nom de : Pelote Basque.

La pelote est au Pays Basque un art de vivre : chaque village possède son fronton contre lequel les plus grands (Atano III, Dongaitz, Saint-Martin, Harambillet, etc ...), ont fait leurs premières armes.

La pelote Basque est divisée en 7 grandes spécialités : Le Rebot. Le Pasaka. La Main nue. Le Xare. Le Chistera. La Pala cuir. La Pala gomme.

Certaines de ces spécialités se subdivisent :

Le Chistera en joko-garbi, grand chistera, remonte et cesta-punta. La Pala cuir en pala larga, pala corta, grosse pala et paleta. La Paleta gomme en paleta gomme espagnole et paleta gomme argentine (" baline ").

## Cycle 2 : Vers la main nue

### Objectifs

- Découvrir un nouveau jeu et des nouvelles règles.
- Découverte et manipulation de la balle.
- Savoir se reconnaître, connaître son rôle, agir en fonction de(s) l'autre(s).
- Reconnaître et apprécier les trajectoires de la balle.
- Marquer.

### Organisation des séances

Trois ateliers sont proposés par séance : un de manipulation de balle, un de structuration de l'espace et un d'organisation collective. La situation repère est mise en place à chaque fin de séance.

#### Situation repère.

**Organisation matérielle :** une aire lisse avec un mur où une ligne horizontale à 1,50m environs est matérialisée, plots, balles de tennis ou de pelote éducatives.

Effectif : un contre un plus un " relevant " (juge).

Jeu global : découverte du but du jeu par les enfants.

Comment marquer des points : la balle après avoir été frappée doit toucher le mur dans la partie matérialisée et rebondir là où l'adversaire aura le moins de chance de la renvoyer.

Le premier joueur qui atteint 5 points à gagné.

#### Situation I

##### Atelier 1

##### Evaluation des trajectoires

Les enfants sont placés librement sur le terrain. Un cercle est matérialisé sur le mur. Une balle par enfant. Les enfants lancent librement leur balle dans le cercle.

A partir d'un repère. Varier la taille de la cible, la distance de lancer, forme de lancers (par en-dessous, à bras cassé).

Lancer avec les deux mains.

##### Atelier 2

##### Structuration de l'espace

Les enfants sont disposés en cercle (5, 6 enfants par groupe).

Les enfants se lancent la balle de l'un à l'autre sans pouvoir faire la passe à celui qui est à côté.

Varier la taille du cercle, les formes de lancers.

##### Atelier 3

##### Partage des responsabilités

Quatre groupe d'élèves autour d'un meneur de jeu.

Balles de couleurs différentes (quatre couleurs : une par équipe).

Le meneur de jeu lance les balles 4 par 4 (une de chaque couleur) et les enfants tentent d'immobiliser au plus vite la balle de leur équipe.

## **Situation II**

### **Atelier 1**

#### **Coordination, attention**

Les enfants sont disposés en cercle.

Un joueur se trouve au milieu du cercle.

Le joueur au milieu du cercle lance la balle au hasard à un élève sur le cercle qui aussitôt lui renvoie. Le joueur qui manque la balle doit s'asseoir jusqu'à ce qu'un autre soit à son tour éliminé.

Variations : les formes de trajectoires (roulé, avec rebond, sans rebond). Variations des lancers.

### **Atelier 2**

#### **Recherche d'information, structuration de l'espace**

Les enfants sont dispersés librement une balle à la main sur le terrain.

Au signal du meneur de jeu, ils abandonnent leur balle et rejoignent le meneur en tournant le dos à leur balle.

Au second signal, ils doivent retrouver leur balle sans se tromper.

### **Atelier 3**

#### **Mener un projet et partager les responsabilités**

Les enfants sont répartis en deux groupes et alignés les uns derrière les autres par équipe.

Une balle par équipe.

Chaque joueur en tête tient la balle et au signal il passe la balle par-dessus la tête à celui de derrière et se place en fin de colonne. Chaque enfant fait de même.

Le jeu se termine quand le premier a repris sa place en tête de colonne.

L'équipe gagnante est celle qui réussit la première.

Variations : les formes de passes.

## **Situation III**

### **Atelier 1**

#### **Trajectoires et décentration du regard**

Les enfants sont placés librement sur le terrain. Une balle par enfant.

1) Au signal, les enfants envoient la balle le plus loin possible en la faisant rouler.

Au second signal, ils vont la rechercher.

2) Les enfants dispersés envoient la balle en l'air.

3) Les enfants lancent la balle au sol et après un rebond la rattrapent.

Dans tous les déplacements et manipulation, il est interdit pour les élèves de se télescoper.

### **Atelier 2**

#### **Vitesse de réaction et structuration de l'espace**

Les enfants sont autour d'un meneur de jeu qui lance la balle en l'air en appelant par son prénom un des élèves.

Celui-ci doit attraper la balle après un rebond. S'il réussit, il peut à son tour lancer la balle en l'air en appelant un camarade. Sinon, c'est le même qui relance en appelant un autre élève.

Variations : affecter un n° à chaque enfant. Faire des équipes et compter 1 point par balle attrapée.

### **Atelier 3**

#### **Mener un projet**

Les balles brûlantes

Les enfants sont répartis en deux équipes placées de part et d'autre d'une ligne. Chaque enfant est en possession d'une balle.

Au signal, les deux équipes lancent leurs balles de l'autre côté de la ligne.

A la fin du temps de jeu, l'équipe qui a le plus de balles sur son terrain a perdu.

Situation IV.

### **Atelier 1**

#### **Coordination**

Les enfants sont disposés face au fronton (mur) sur lequel est matérialisé une ligne horizontale à 1,20 du sol.

Une balle par enfant. Les enfants lancent la balle au-dessus de la ligne et essaient de la rattraper après un rebond.

Variations : frapper dans les mains avant de rattraper la balle.

Faire un moulinet avec les mains avant de rattraper la balle.  
Mettre un genou à terre avant de rattraper la balle.

## Atelier 2

### Précision et structuration spatiale

Les enfants sont placés à 4m d'une cible (caisse en carton accrochée au mur : Xilo). Ils doivent réussir à l'atteindre pour augmenter la distance de lancer.

Varier les formes de lancers.

Jeu en équipe et en relais.

## Atelier 3

### Organisation collective

Les enfants sont répartis en trois équipes de 6 à 8 joueurs : les chats, les chiens et les coqs.

Les chats sont en colonne, les coqs en cercle et les chiens dispersés sur le terrain.

Le premier chat lance la balle dans le terrain et court autour du cercle des coqs. Les chiens rattrapent la balle le plus vite possible, se mettent en colonne derrière le porteur de la balle à l'endroit où il l'a ramassé et se passent la balle de mains en mains.

Un point au chat s'il a fait le tour du cercle des coqs avant que le dernier chien n'ait la balle en main. Un point au chien dans le cas contraire.

Les coqs observent et arbitrent le jeu.

Permuter les groupes.

## Situation V

### Atelier 1

#### Adresse. Réflexe

Des cibles (bouteilles, quilles, plots...) sont disposées au centre d'un cercle matérialisé au sol.

Les enfants sont disposés autour du cercle. Un gardien protège les cibles.

Les joueurs autour du cercle doivent tenter de faire tomber les cibles avec la balle. Ils peuvent se faire des passes.

Le gardien tente d'attraper la balle à la volée.

Un point pour le joueur qui fait tomber une cible. Un point pour le gardien qui réussit à attraper la balle.

### Atelier 2

#### Recherche d'information

Les enfants sont disposés en cercle autour d'un meneur de jeu qui possède la balle.

Le meneur lance la balle à un joueur qui doit l'attraper. S'il réussit, il possède une mouche et doit joindre les mains.

Le premier joueur qui possède cinq mouches remplace le meneur. Lorsqu'un joueur laisse échapper la balle ou ouvre les mains sur une feinte du lanceur, il perd toutes ses mouches qu'il possédait déjà.

### Atelier 3

#### Initiation sportive

Les enfants sont répartis en deux équipes et en éventails face à un lanceur pour chacune. Une balle par équipe.

Le lanceur envoie la balle au n°1 qui la lui renvoie, puis au n°2 et ainsi de suite. Lorsque le dernier joueur a la balle, il vient remplacer le pivot et envoie au n°1...

Le jeu continue jusqu'à ce que le dernier joueur soit redevenu lanceur.

L'équipe, qui la première est revenue à sa position initiale est gagnante.

## Situation VI

### Atelier 1

#### Adresse, réflexe, ambidextrie

Face à Face, les enfants se font un maximum de passes.

Augmenter la distance, la vitesse, la durée. Avec et sans rebond.

Alterner la main gauche et la main droite.

### Atelier 2

#### Notion de distance

Les enfants sont disposés face au mur ou fronton sur lequel est matérialisé une ligne horizontale à 1m environs du sol.

Une balle par enfant.

L'enfant lance la balle au-dessus de la ligne et essaie de la rattraper :

1. Après un rebond.

2. Après avoir frappé des mains.

3. Après avoir fait un moulinet des mains.
4. Après avoir mis un genou à terre.

### Atelier 3

#### Initiation sportive

Un grand terrain. Une balle. Dossards. Un sifflet.

Les enfants sont répartis en deux équipes. Une équipe (Rouge) est placée en colonne avec un lanceur en tête.

L'autre équipe (Verte) est dispersée sur le terrain.

Au signal, le joueur rouge n°1 lance la balle le plus loin possible et aussitôt tourne autour de ses coéquipiers.

Pendant ce temps les joueurs adverses doivent rattraper la balle rapidement et se rangent en file indienne derrière celui qui aura la balle. Ils se passent la balle de mains en mains et en arrière au-dessus de leur tête.

Quand la balle arrive au dernier de la file, le meneur de jeu siffle et cessera de compter les tours du lanceur rouge.

Le joueur passe alors en dernier et le lanceur n°2 engage à son tour.

On additionne tous les tours de l'équipe quand tous les joueurs ont lancé et couru puis changement de rôle.

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de tours.