

Vers la Pala (Rebot et Pelote) cycle 3

Objectifs

- Etre capable de frapper avec la Pala.
- Etre capable d'envoyer la balle hors de portée de l'adversaire.
- Etre capable de varier les trajectoires pour gagner l'échange.
- S'organiser pour construire une action collective.
- Connaître les règles pour comprendre, jouer, arbitrer et commenter.

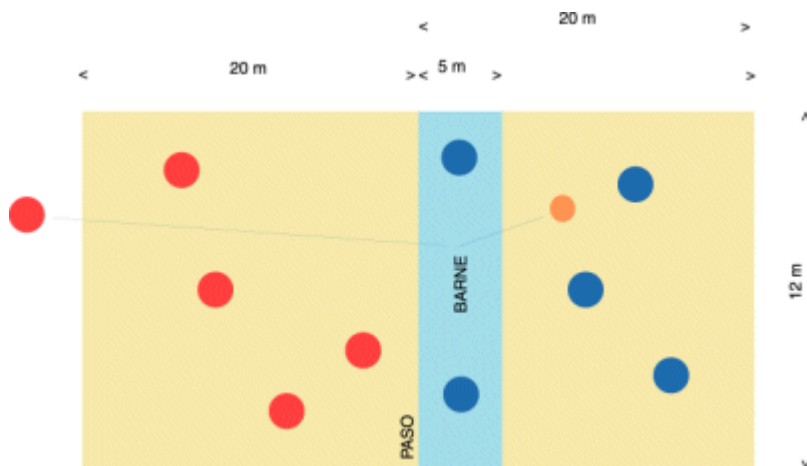
Organisation des séances

Trois ateliers sont proposés par séance : deux de situation de match (situations repères I et II), un de manipulation.

Si les élèves ne démarrent l'activité qu'en cycle 3, proposer un autre atelier du cycle 2 en fonction des difficultés rencontrées.

Situation repère I : Le rebot

Organisation matérielle



Règle simplifiée

Cinq ou six joueurs dans chaque équipe.

Deux ou trois arbitres. Une balle, cinq ou six pala.

La première équipe qui marque 7 jeux a gagné.

Les jeux se comptent en points (quinze ou quintze).

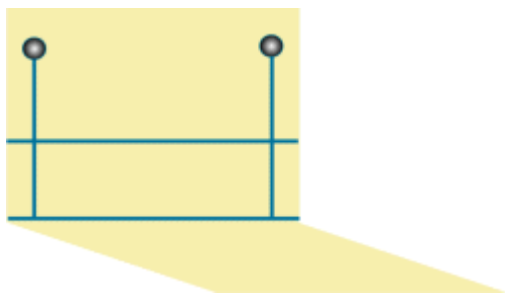
Derrière la ligne de but, le buteur d'une équipe frappe la balle avec la pala qui doit rebondir dans le rectangle (barne) placé dans le camp adverse.

La balle doit être renvoyée au premier rebond par l'équipe adverse.

Le jeu ressemble alors au tennis et la balle peut être renvoyée au premier rebond ou à la volée pour lui faire traverser la ligne médiane (paso).

Situation repère II : La Pelote

Organisation matérielle :



Règle simplifiée

Les enfants jouent en partie deux contre deux avec deux juges.

Les parties se jouent en dix points. La balle doit rebondir entre les deux lignes verticales avant d'être frappée à la volée ou après un rebond au sol.

Situation I

Maîtrise des déplacements, coordination, dissociation

Des équipes de 4 ou 5 joueurs devant des parcours variés matérialisés par des cerceaux, bancs, barils, plots, chaises...

Une balle et une pala par enfant.

Les premiers de chaque équipe partent au signal et doivent effectuer leur parcours semé d'embûches en frappant la balle de façon convenue au départ du jeu : balle portée sur la pala, frappée vers le haut, vers le haut.

Jeu en relais, l'équipe qui a terminé la première a gagné.

Situation II

Enchaîner

Face au fronton (terrain de la situation repère II), les enfants jouent deux par deux. Deux palas, une balle.

Ils tentent d'établir un record en enchaînant 10, 25... passes consécutives sans perdre la balle.

Situation III

Se déplacer et enchaîner

Face au fronton (terrain de la situation repère II), les élèves se placent en colonne.

Le premier frappe la balle et court rapidement à la queue pour laisser la place au suivant qui doit renvoyer la balle et fait de même.

Quand un joueur rate la balle, il est éliminé du jeu.

Le gagnant est le dernier en lice face au fronton.

Situation IV

Coopérer

Deux équipes de 2 joueurs, 2 arbitres.

Les enfants sont répartis sur la cantcha (terrain de la situation repère I) : deux intercepteurs sur la barne et un sur chaque demi-terrain de par et d'autre de la barne.

En frappant la balle avec la pala, les joueurs se font des passes avec un seul rebond et les compte pendant trois minutes. Les intercepteurs doivent jouer sur leur zone.

Rotation toutes les trois minutes, l'équipe qui réussit 10 passes marque un point.

L'équipe qui a le plus de points gagne.

Situation V

Vitesse de déplacement

Deux équipes, deux zones, une balle et une pala. Une équipe est disposée en colonne avec à sa tête le lanceur.

L'autre équipe est répartie dans sa zone.

Au signal, le lanceur frappe sa balle dans la zone adverse et aussitôt tourne autour de ses coéquipiers. Il doit faire le maximum de tour avant que la balle ne soit récupérée par les adversaires : ils doivent se placer en ligne derrière le receptriceur et se passer la balle de main en main au-dessus de la tête, le dernier à l'avoir en main stoppe la course du lanceur.

On additionne les tours du lanceurs. C'est au tour du deuxième de la colonne qui doit lancer la balle...

Quand tous les joueurs ont lancé, on change de rôle.

L'équipe qui totalise le plus de tours a gagné.

Situation VI

Tournoi de Pelote et de Rebot

Les élèves organisent la rencontre : jouer aux deux ateliers, arbitrer, noter et afficher les résultats.
L'enseignant évalue.