

CYCLE DE PELOTE BASQUE

CYCLE 3

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou duel »



Compétences

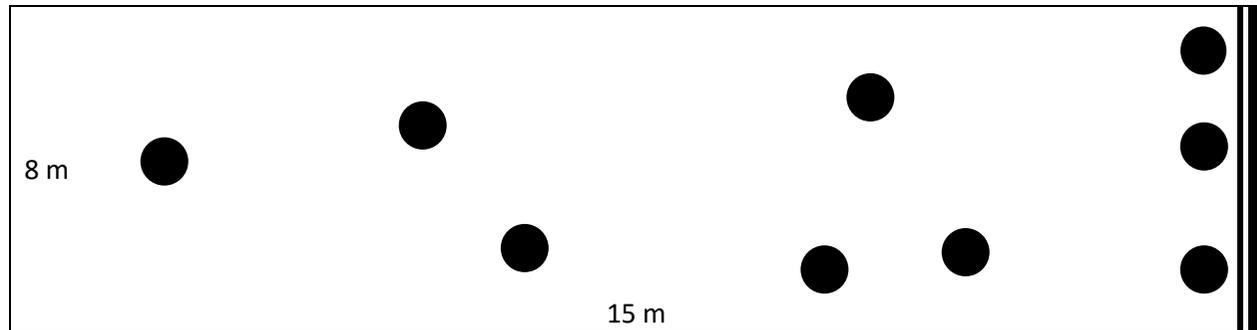
- manipuler la pelote à main nue, à la pala ou avec le xister
- être précis dans ses lancers
- viser
- atteindre une zone de cible au sol ou au mur
- mettre son adversaire en difficulté pour rompre le jeu
- observer



Situation de référence : « A la porte »

(début de séance 1, fin de séance 2)

- Terrain de 15 m x 8 m avec mur
- main nue
- balle de tennis ou balle en mousse



- Le premier joueur à engager est tiré au sort
- Dans le groupe, le joueur le mieux placé pour renvoyer la balle contre le mur crie « j »ai » ; S'il échoue, il se met dos au mur et doit tenter d'intercepter la balle de volée avant qu'elle ne touche le mur. S'il y parvient, le lanceur prend sa place dos au mur.
- Poursuivre le jeu jusqu'à la finale où restent 2 joueurs en lice

Bilan de jeu :

- difficultés rencontrées
- comment se positionner pour renvoyer la balle (de volée ou rebond)

Situation d'apprentissage 1 : Jeux de manipulation de la balle

→ Manipuler la balle à main nue (séances 1 et 2)

- 1 balle par élève

1^{ère} phase

- Sur place, laisser tomber la balle et la rattraper avant le rebond
- Rattraper la balle à une main, paume vers le haut puis paume vers le bas
- Lancer d'une main, rattraper des 2 mains

2^{ème} phase

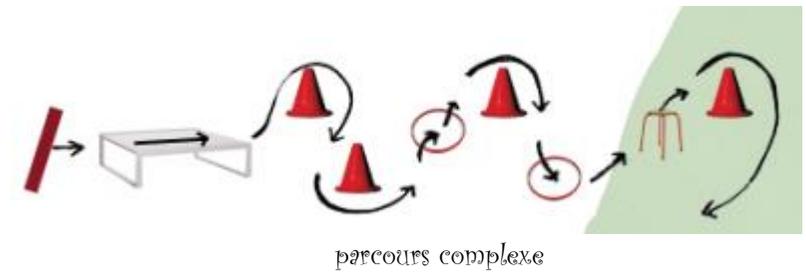
- Lancer main droite, rattraper main droite
- Lancer main gauche rattraper main gauche
- Lancer main droite rattraper main gauche et vice versa

3^{ème} phase

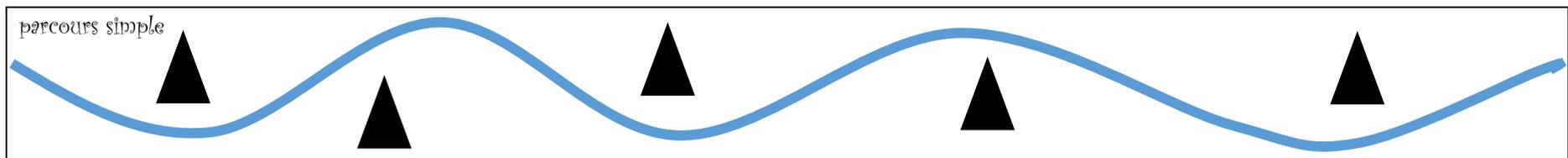
- Lancer la balle, taper 3 fois dans ses mains, puis attraper
- Refaire phases 2 et 3 en marchant puis courant

4^{ème} phase

- Dribbler x fois puis attraper la balle à une main
- Réaliser un parcours d'au moins 20 dribbles en marchant puis courant : parcours simple / parcours complexe



10 m – 12 m



→ Manipuler la pelote avec la pala (séances 1, 2 et 3)

- 1 balle et 1 pala par élève

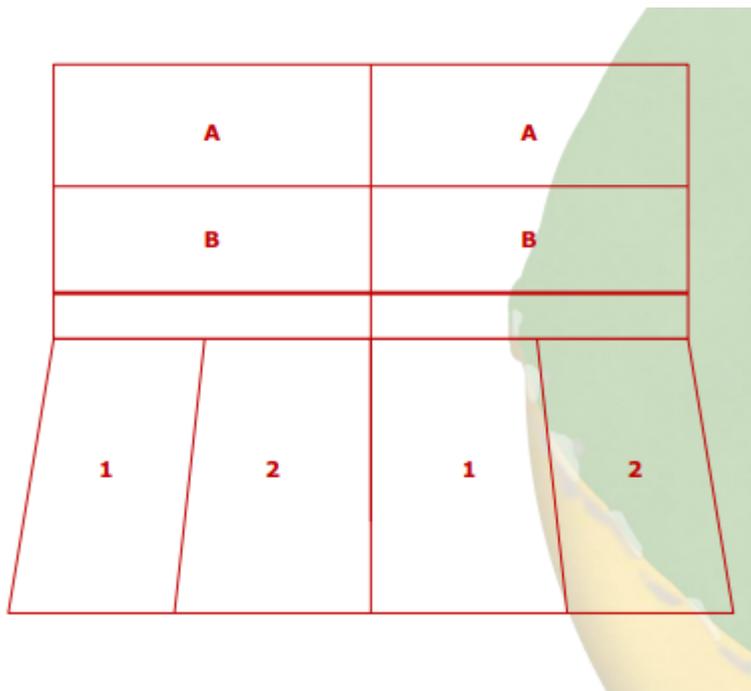
1^{ère} phase

- Dribbler avec la pala
- Réaliser un parcours

2^{ème} phase

- Face au mur, frapper la pelote le plus de fois possible sans l'échapper : la frapper après rebond pour contrôler le renvoi

3^{ème} phase



- En binôme, le maître engage la pelote où il veut (ex : zones A et 1), l'esclave doit être capable de la renvoyer au mur dans les zones opposées (ex : zone B et 2)

Bilan de jeu

- ressentis à jouer main nue ou avec pala
- difficultés et stratégies pour les contourner

→ Manipuler la pelote avec le xister (séances 2 et 3)

- 1 balle et 1 xister par élève

1^{ère} phase

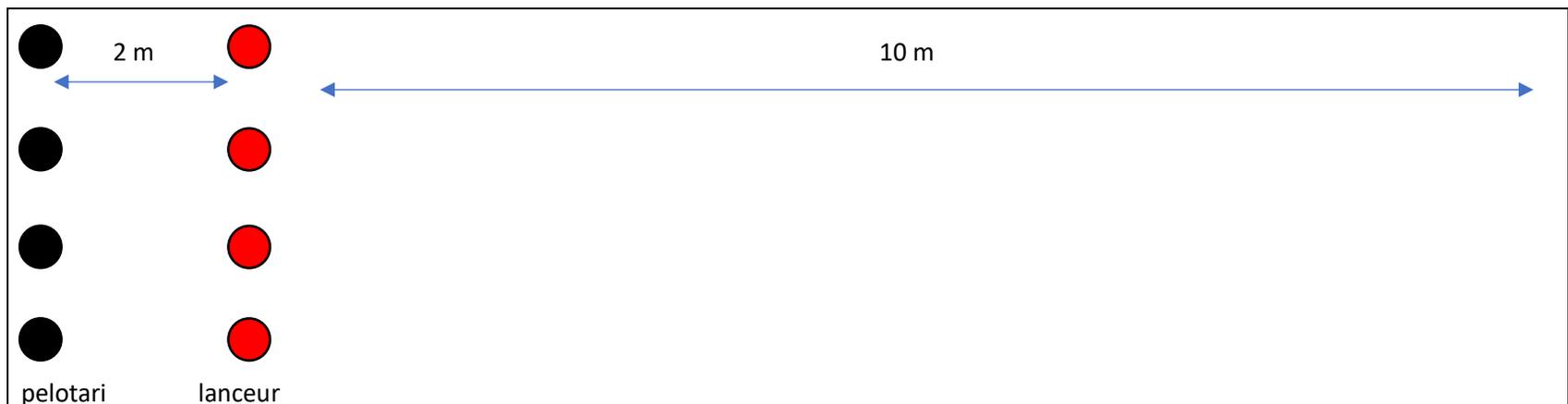
- Faire faire des bonds à la balle puis la rattraper avec le xister

2^{ème} phase

- Devant le mur, balle dans le xister, effectuer un lancer ample et souple pour une trajectoire rectiligne = la pointe de l'engin sert de repère directionnel

3^{ème} phase

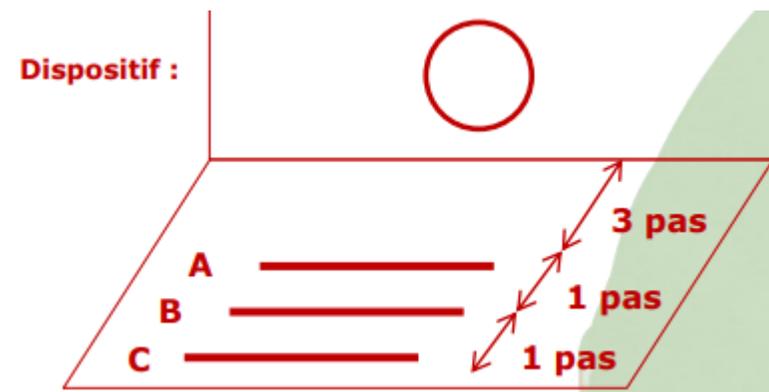
- Par 2 (un lanceur, un pelotari situés à environ 10 m du mur) : le lanceur lance la balle, le pelotari la réceptionne dans le xister et la renvoie contre le mur avec un léger fouetté de l'engin. S'aider de la pointe pour la direction.



- Par 2 ou 3, un pelotari lance la balle avec le xister et appelle un joueur pour qu'il rattrape la balle. Réussite si la balle a été renvoyée et attrapée 5 fois de suite.

Bilan de jeu

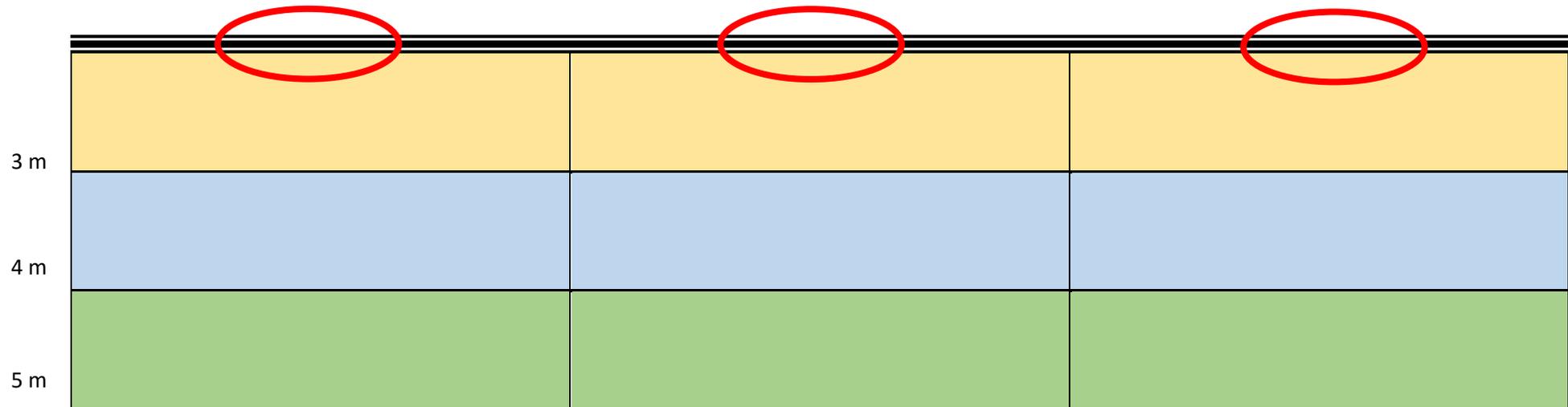
- ressentis à jouer avec le xister
- difficultés et stratégies pour les contourner
- comment améliorer la manipulation de l'engin



Situation d'apprentissage 2 : Jeux de cible au mur

→ **A la main, à la pala puis au xister** (pour les plus débrouillés) - (séances 4 et 5)

- Cible dessinée au mur (à au moins 0,80 m de hauteur)
- main nue
- 1 pala / 1 xister par enfant



- Binôme : 1 joueur, 1 observateur (attentif aux zones de rebond et comptage des points = fiche d'observation à remplir)

→ Envoyer la pelote avec main nue puis pala dans la cible (rebond autorisé)

→ Plusieurs tentatives en zone A (possibilité de changer de main / revers avec pala)

→ Si réussite en **zone A**, passer en **zone B**, passer en **zone C** : 1 point si la balle rebondit dans la zone A, 2 points dans la zone B, 3 points dans la zone C

Fiche d'observation

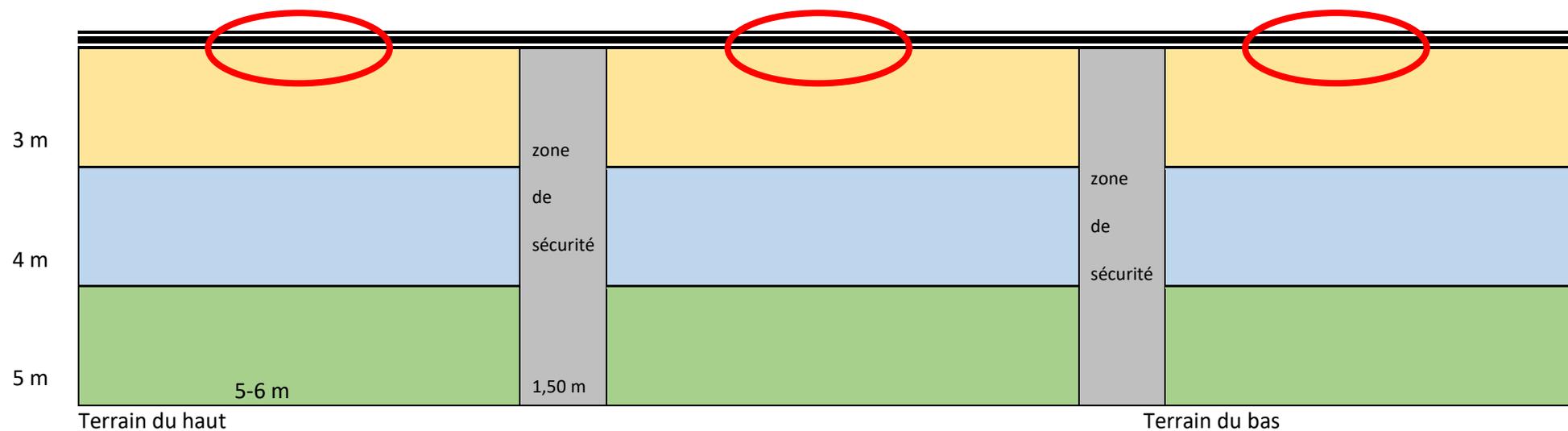
tentative	joueur 1	joueur 2
1	2 points	3 points
2	1 point	1 point
...		

→ Petits matches en montée descente avec pala (séances 4 et 5)

- Equipes de 2 ou 3 pelotari

→ Chaque équipe part avec un capital de 10 points : -1 point si la balle est renvoyée au mur hors cible

→ Equipe qui arrive la première à 0 point est perdante et descend de terrain. L'équipe gagnante monte d'un terrain



Bilan de jeu :

- stratégies pour viser la cible : rebond, de volée
- position des joueurs sur le terrain

Situation d'apprentissage 3 : Jeux de cible au sol

→ Jeu à la pala et xister (pour les plus débrouillés) – (séances 6 et 7)

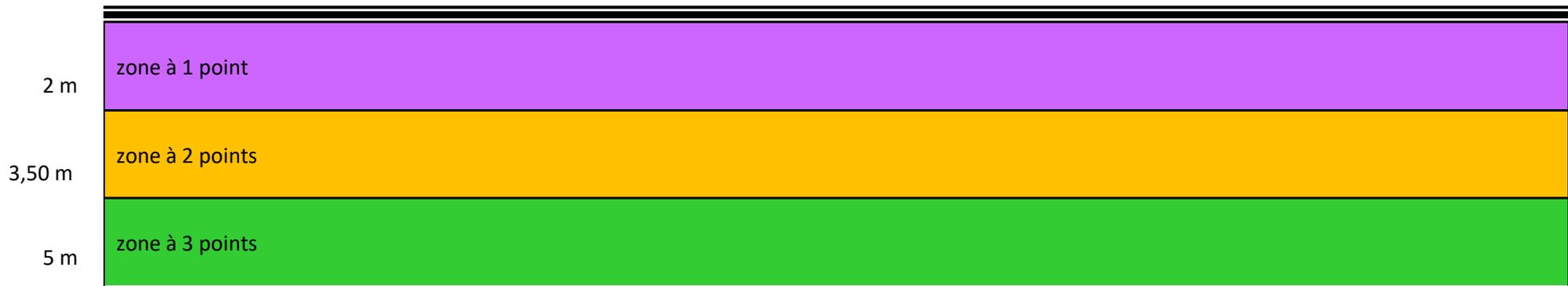
- 1 balle et 1 pala / 1 xister par élève

→ renvoyer fort la balle de manière à ce qu'elle rebondisse sur le mur au-dessus de la ligne tracée à 1,50 m

→ L'observateur regarde où la pelote rebondit sur le sol

→ Trouver sa zone idéale pour effectuer de bons lancers

MUR : Tracer une ligne au ruban adhésif ou craie à 1, 50 m de hauteur pour forcer les élèves à tirer fort



- 1 observateur

- 1 pelotari

Fiche d'observation

rebonds de la balle	joueur 1	joueur 2
1	2 points	3 points
2	1 point	1 point
...		

→ Petits matches en montée-descente (séances 6 et 7)

- équipes de 2 pelotari
- pala ou xister par équipe
- 2 arbitres par terrain pour compter les points

MUR : Tracer une ligne au ruban adhésif ou craie à 1, 50 m de hauteur pour forcer les élèves à tirer fort



→ L'équipe qui a marqué le plus de points monte, l'autre descend.

Bilan de jeu :

- stratégies pour marquer sur la zone à points : frapper fort et haut
- position des joueurs sur le terrain

Evaluation

→ **Matches de pelote basque en équipes de 2 pelotari sur des terrains en montée-descente**

- à la pala ou avec xister, au choix des élèves et selon leurs capacités