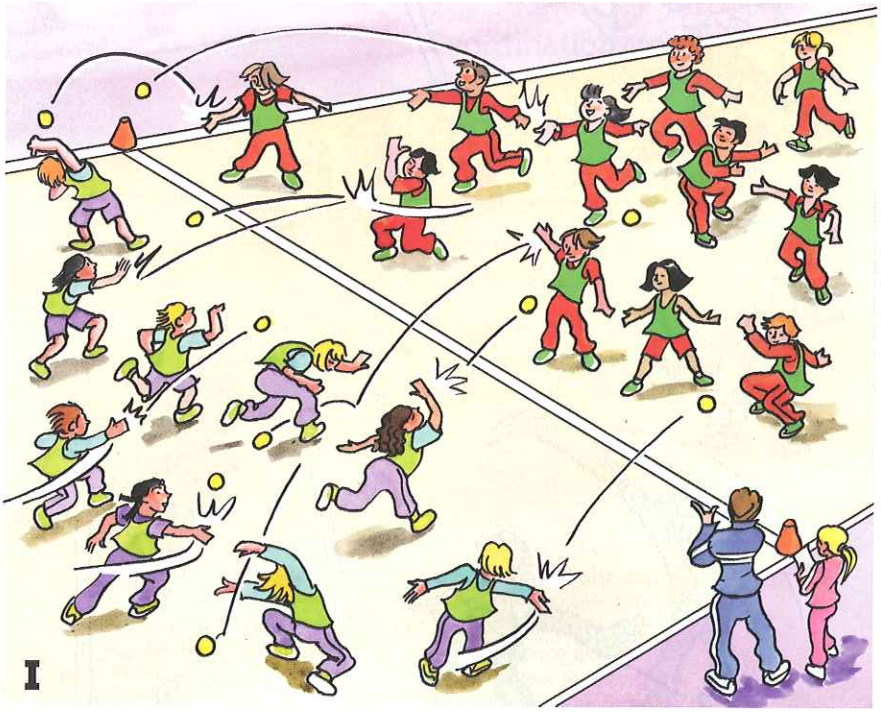
Jacqueline Morel, élue nationale USEP, CPC-EPS, Quimper Ouest (29) ;
Titto Aycaguer, CPD-EPS Pelote basque (64).

CYCLE 3

JEUX DE FACE À LA PELOTE BASQUE

Les jeux de face permettent de renouer avec le rôle précurseur de la longue paume dans le développement de la pelote basque et du tennis.

Nos écoles modernes étant souvent démunies de murs contre lesquels s'entraîner, pour une meilleure organisation pédagogique et tout en restant dans la logique de l'activité, les jeux de face sont particulièrement attrayants et d'excellents vecteurs d'apprentissage.
Comme le tennis qui en a hérité, la pelote basque trouve ses origines dans la longue et la courte paume du Moyen-âge, les points y sont comptés en 15, 30, 40 et jeu.



La démarche

Les diverses situations proposées permettent, dans un premier temps, de découvrir et de manipuler la pelote à main nue (jeux de renvoi variés). Puis à partir des ces mêmes situations, les enfants entrent dans l'activité en utilisant les *palas* ou les *xisters* mises librement à disposition des élèves. Ils jouent dans un terrain non délimité avant d'aménager des espaces de plus en plus balisés pour favoriser l'amélioration de la précision des trajectoires et la force des lancers lors de situations individuelles, collectives de coopération et/ou d'opposition.

La séance

Pour chacune des situations, l'aménagement est identique : un demi-terrain de football ou une salle de handball ; l'espace de jeu (20x40m) est partagé en 2 zones par une ligne matérialisée au sol (plots ou rubalise de chantier).
Plusieurs parties permettent aux enfants de s'exercer et de progresser : pour les 2 premières situations, chaque partie se joue en 4 jeux de 3 minutes et après chaque jeu, on change de camp ; pour le rebot ou pasaka, le comptage des points se fait comme au tennis.

2

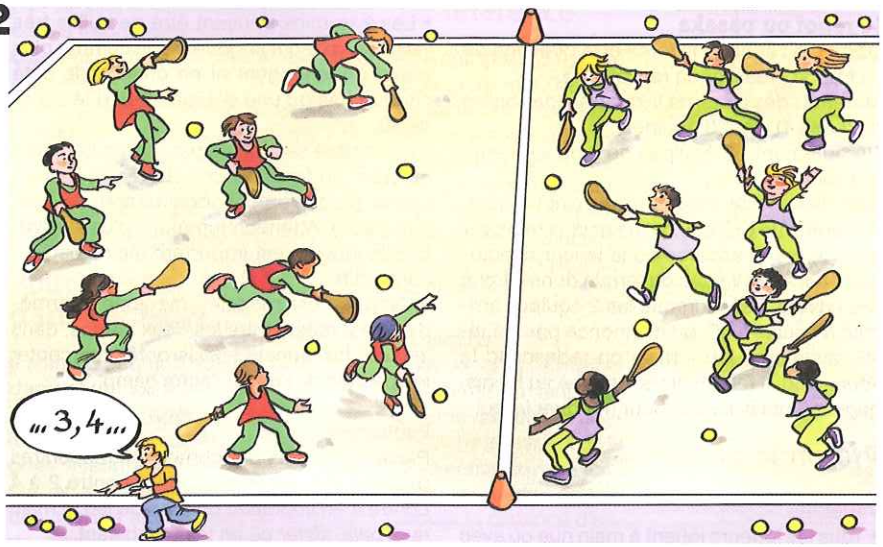
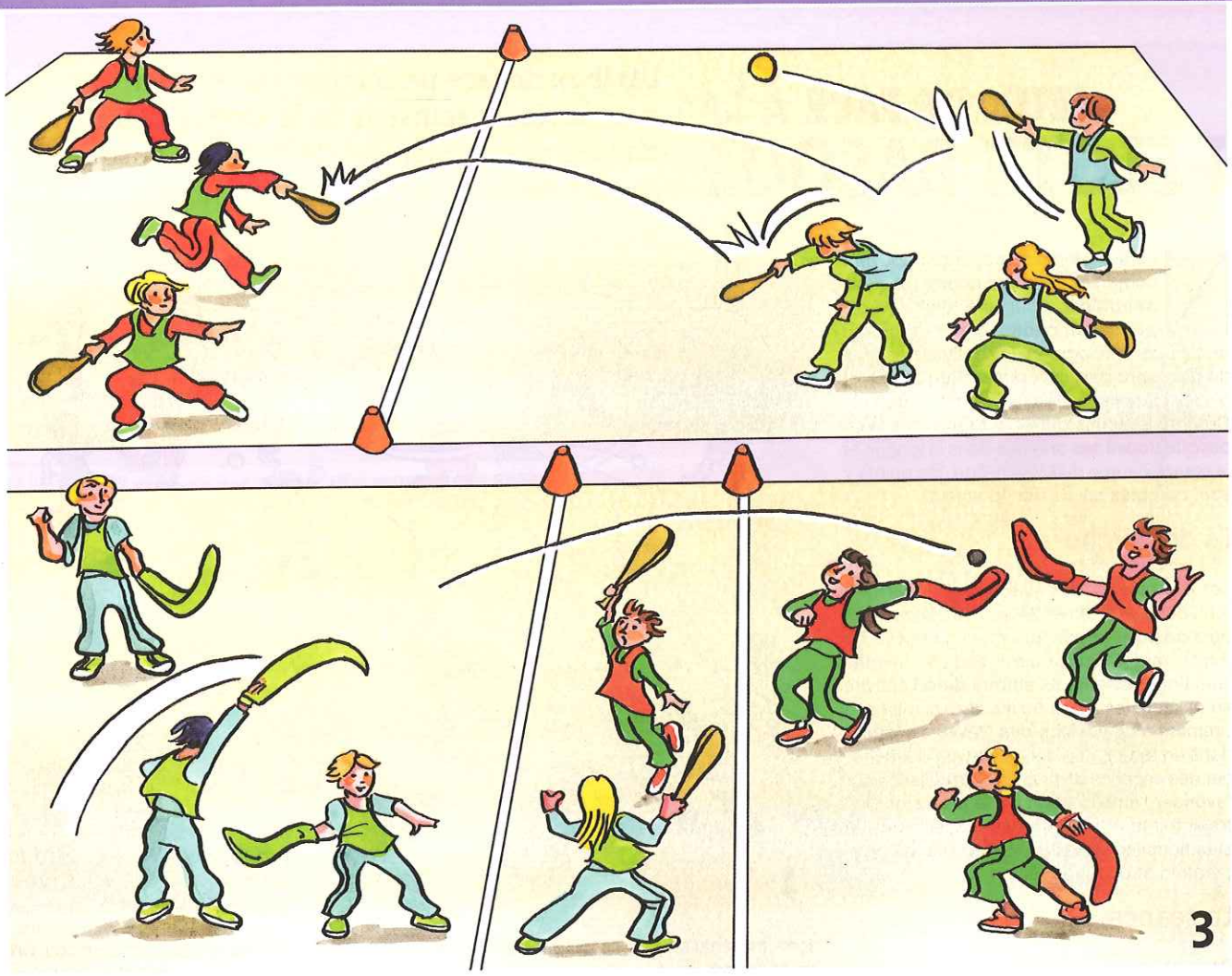


Illustration : F. Malenfer

Le vide-terrain

Objectifs : effectuer, à main nue, des lancers de formes variées dans toutes les directions ; apprécier sa force et sa technique de lancer.
Matériel : des balles de tennis (au moins une par élève), des dossards.
Déroulement : 2 équipes d'une douzaine de joueurs s'affrontent. Il s'agit de vider son camp en se débarrassant des balles envoyées par l'équipe adverse et en les leur retournant toujours par des lancers ou des frappes à la main **dessin 1.**
Gain de la partie : l'équipe qui a le moins de balles ou de pelotes dans son camp au coup de sifflet final.
Variables
- Jouer avec des *palas* et des *xisters*.
- Lancer avec la paume de la main, en frappe directe ou après un rebond.
- Réduire la taille du terrain pour adapter le jeu à tous les cycles.



Les balles brûlantes orientées

Objectifs : susciter des trajectoires en diagonale pour l'attaquant, favoriser l'occupation de l'espace latéral et de fond pour les défenseurs.

Matériel : des balles de tennis (au moins 1 par élève), des dossards ; des coupelles de couleurs différentes, des plots ou de la rubalise, pour matérialiser des zones latérales et de fond de court.

Déroulement : 2 équipes d'une douzaine de joueurs s'affrontent. Il s'agit de renvoyer les balles reçues dans le camp adverse en visant les limites latérales et le fond de court. Les balles sorties sur la touche ou en fond du camp adverse sont considérées comme « mortes » et comptabilisées contre le camp qui les a laissées sortir **dessin 2**.

Gain de la partie: l'équipe qui, au coup de sifflet final, compte le moins de pelotes à l'intérieur ou à l'extérieur des limites de son camp.

Variables

- Jouer avec des *palas* et des *xisters*.
- Lancer en frappe directe uniquement ou après un rebond.

Le rebot ou pasaka

Objectifs : adapter la force et la direction de sa frappe ; réaliser un renvoi long.

Matériel : des plots, de la rubalise, des balles de tennis (1 pour 2 équipes).

Déroulement : 2 équipes de 3 ou 4 joueurs s'affrontent **dessin 3**.

Gain de la partie : l'équipe qui manque la pelote après un rebond, qui ne peut la renvoyer dans le camp adverse ou la lancer directement hors des limites du terrain donne 1 pt à ses adversaires. Lorsque les 2 équipes arrivent à égalité à 40, on n'annonce pas « égalité, avantage, jeu » mais on redescend le score à 30. Il faudra alors, comme au tennis, gagner 2 pts à la suite pour marquer le jeu.

Prolongements

Variables

- Tous les joueurs jouent à main nue ou avec des *palas* ou encore avec des *xisters* : on peut proposer des instruments différents au sein même d'une équipe.
- Les 2 terrains peuvent être de tailles très inégales : ce sont les joueurs du camp le plus grand qui engagent et on change de côté chaque fois qu'une équipe atteind le score de 40.
- Le nombre de joueurs par équipe peut être différent en fonction des stratégies recherchées (déplacement, occupation de l'espace, etc.). Attention toutefois, plus le nombre de joueurs est important moins ceux-ci sont actifs.
- L'espace est modifié, une zone intermédiaire est créée entre les deux camps, dans laquelle les joueurs essaieront d'intercepter les pelotes de l'un ou l'autre camp.

Évolutions

Plusieurs formes de tournois ou rencontres peuvent être organisés : de 2 contre 2 à 4 contre 4 en imposant un type de jeu, à main nue, *pala, xister* ou en les combinant. ■