

PELOTE BASQUE

Au Lycée René CASSIN de BAYONNE

1°) ENJEUX de FORMATION :

ETABLIR des RELATIONS d'OPPOSITION dans un ESPRIT SPORTIF.

CONSTRUIRE une motricité BILATERALE ,SYMETRIQUE,
MULTIDIMENSIONNELLE, POLYMORPHIQUE, ADAPTEE au BUT de l'activité.

STRUCTURER la représentation de l'espace de pratique afin de l'exploiter dans son
entière dimension.

La PELOTE BASQUE appartient au regroupement d'activités des SPORTS de
RAQUETTES mettant en oeuvre des ACTIONS INTER-INDIVIDUELLES d'OPPOSITION avec possibilité
d'exploitation d'une dimension de COOPERATION à 2.

ACCEDER par les formes de travail proposées aux aspects « FORMATION,
EDUCATION, COMPETITION, PLAISIR » dans les pratiques.

2°) VOLUME HORAIRE de PRATIQUE :

1 cycle de 12 h en classe de 2°.

1 cycle de 12 h en classe de 1° et TERMINALES pour les élèves qui ont choisi cette
activité dans leur unité d'enseignement.

Groupes à effectif limité (si possible maximum 24) pour permettre un
fonctionnement satisfaisant.

3°) CONDITIONS MATERIELLES :

En pelote basque :

1 fronton mur à gauche pouvant être divisé en 4 espaces de pratique.

Palas (1 par élève).

Pelote de gomme creuse (spéciale initiation) et balles de tennis.

4°) COMPETENCE CULTURELLE à ACQUERIR :

**CONDUIRE et MAÎTRISER un AFFRONTMENT
INDIVIDUEL.**

5°) SOUS-COMPETENCES SPECIFIEES :

PÔLE TECHNIQUE :

1- Maîtriser les déplacements et le placement par rapport à la pelote.

2- Se stabiliser au moment de la frappe.

3- Lire et analyser les trajectoires de la pelote.

PÔLE TACTIQUE :

1- Mettre l'adversaire en difficulté. Créer l'incertitude pour gagner le point.

2- Varier le rythme du jeu dans l'espace et dans le temps en fonction des situations (ralentir le jeu en défense, l'accélérer en attaque).

3- Assurer la continuité du jeu (se replacer, ne pas faire la faute).

4- Frapper la pelote en lui donnant des trajectoires adaptées aux situations de jeu et en exploitant la spécificité de l'espace de jeu (place libre, mur à gauche, espace à 3 murs).

(fort, mou, court, long, à gauche, à droite, serré à gauche, en 2 murs, ralentir le jeu, l'accélérer etc...).

PÔLE AFFECTIF :

1- Se préparer, s'investir pour le gain du match dans une attitude active et éveillée.

2- Être conscient de ses ressources et les utiliser à bon escient dans l'affrontement.

3- Être patient et contrôler ses réactions pour ajuster son comportement pour construire son projet d'attaque ou de défense.

6°) COMPETENCES METHODOLOGIQUES :

1- S'engager lucidement dans l'activité.

2- Se fixer et conduire un projet d'acquisition.

3- Mesurer et apprécier les pratiques.

4- Respecter les consignes organisationnelles et sécuritaires mises en œuvre pour le bon déroulement de l'activité.

NIVEAUX de Compétences spécifiées en PELOTE BASQUE

	NIVEAU 4	NIVEAU 3	NIVEAU 2	NIVEAU 1
ECHANGES FRAPPES TRAJECTOIRES	Frappe après le 1 ^{er} rebond d'un seul côté. Trajectoires hautes	Frappe après un seul rebond des 2 côtés (1 main ou 2 mains). Assure la continuité de l'échange. + Trajectoires droites hautes ou mi-hautes.	Frappe après 1 rebond ou à la volée des 2 côtés (main droite, main gauche, 2 mains). Réalise des trajectoires croisées.	Varie les trajectoires et les effets ainsi que le rythme du jeu. Exploite toutes les formes gestuelles main droite et gauche
DEPLACEMENTS PLACEMENTS MOBILITE	Lecture approximative des trajectoires. Déplacements insuffisants ou non-replacement dans la zone centrale. Appuis mal placés.	Se déplace, se replace dans la zone centrale de l'espace de jeu, sans perdre la pelote des yeux en pas chassés, croisés, en reculant (bons appuis)	Anticipe sur le jeu adverse (pré action).	Influence par ses déplacements le jeu adverse.
CONDUITE du JEU. Equilibre/rupture des échanges.	Ne tient pas compte du placement de l'autre. Exploite l'espace central	Intervient uniquement sur un espace de jeu réduit. + Exploite les espaces arrière et gauche	Exploite la position de l'adversaire, ses déplacements pour jouer en débordement vers les espaces libres Exploite l'espace de jeu à droite et l'espace avant.	Exploite, les déplacements de l'adversaire pour jouer en débordement ou à "contre-pied". Exploite tous les espaces et influence le rythme du jeu (accélération /ralentissement)
EFFICACITE	Se centre sur l'action de "ne pas faire la faute". Ne tient pas compte de la marque.	Ne sait pas "Faire le point". Attend la faute de l'adversaire. Ne prend pas de risques, assure la continuité du jeu.	Analyse correctement la qualité de la pelote et se situe en situation d'attaque ou de défense, Cherche à faire le point en prenant des risques, en déplaçant son adversaire.	Sait faire le point en prenant des risques, en variant les coups à effets Conclut rapidement le point, exploite parfaitement les situations de déséquilibre.

PROTOCOLE D'EVALUATION.

COMPETENCE CULTURELLE EVALUEE :

Conduire et maîtriser un affrontement individuel.

1°) ORGANISATION GENERALE du GROUPE :

Faire émerger dès la 1^o séance 3 ou 4 niveaux de « PERFORMANCE », à partir des défis organisés et de leurs résultats.

2°) SITUATION d'EVALUATION :

3 défis de 15 points joués contre 3 adversaires du même niveau.

Note de PERFORMANCE sur 7 points :

Sur l'échelle de gauche du nomogramme sera placé le total des points gagnés et sur la partie droite le total des points perdus.

4 graduations sur l'échelle horizontale permettront de différencier l'évaluation des différents groupes de travail classés par niveaux de performance.

La mise en rapport des 3 échelles donnera la note de performance de l'élève (barème sur 7 points).

Note d'EFFICACITE et de REGULARITE : sur 10 points

L'INDICE de REGULARITE sera obtenu en faisant le rapport du nombre de POINTS PERDUS avec un nombre de frappes de balles > ou = à 3 sur le nombre de points perdus.

$$\text{INDICE de REGULARITE} = \frac{\text{Nombre de points perdus avec + ou = 3 frappes} * 100}{\text{Nombre de POINTS PERDUS}}$$

L'INDICE d'EFFICACITE :

C'est le rapport entre les points gagnés et les points joués.

COMPETENCES METHODOLOGIQUES EVALUEES :
Les STRATEGIES mises en œuvre.

S'engager lucidement dans l'activité en élaborant un projet de jeu cohérent et pertinent tenant compte de ses propres ressources et du potentiel de ses adversaires successifs.

Situation d'évaluation :

Durant les trois défis de fin de cycle seront répertoriés les points « GAGNANTS ».

CRITERE d'OBSERVATION : Le défenseur en déplacement ou en difficulté (ex. : pelote collée près du mur à gauche) ne peut frapper la pelote ou la frappe en faisant une faute.

EVALUATION des stratégies du joueur : note sur 3 points.

Rapport entre les points « GAGNANTS » et le total des points « GAGNES » sur les 3 défis.

BARÈME de notation :

Rapport points GAGNES/GAGNANTS	Note sur 3
50 % et +	3 points
35 à 49 %	2.5 points
20 à 34 %	2 points
10 à 19 %	1.5 points
5 à 9 %	1 point
- de 5 %	0.5 point

COMPETENCE METHODOLOGIQUE NON EVALUEE:

Conduire son projet d'acquisition et apprécier en fin de cycle de travail le degré d'atteinte des objectifs.