

Equipe départementale E.P.S  
Ligue départementale de  
pelote

LA

PELOTE

AU CYCLE 3

ANNEE 2002/2003

Aspects fondamentaux  
de l' activité

Définition de l'unité  
d' apprentissage

## PELOTE BASQUE

### 1. Définition :

Activité d'opposition à deux ou à quatre, menée à distance par l'intermédiaire de la main ou d'un instrument où il s'agit de renvoyer la pelote contre un mur pour la mettre hors de portée de l'adversaire en respectant des règles.

### 2. Aspects fondamentaux :

- Jeu indirect : confrontation indirecte entre deux ou quatre joueurs.
- Adaptation permanente aux conditions changeantes du jeu.
- Motivation essentielle : gagner l'échange.
- Etre efficace en attaque : mettre la pelote hors de portée de l'adversaire, prise de risque mesurée, varier les attaques.
- Etre efficace en défense : rapidité d'intervention, ambidextrie, jeu de volée, lecture du jeu de l'adversaire, anticipation.
- Respect de l'adversaire et des règles.

### 3. Compétences visées :

S'affronter individuellement ou collectivement : c est à dire affronter un adversaire 2 à 2.

### 4. Compétences exigibles en fin de cycle :

Dans un tournoi à 2, choisir le geste de renvoi le mieux adapté, et maîtriser la direction du renvoi pour jouer dans les espaces libres afin de marquer le point.

### 5. Conditions de pratique :

- Fronton place libre, mur à gauche, trinquet, terrain goudronné ou cimenté, mur de préau (7m de large, 5m de haut, 15m de recul).
- Palas, balles de tennis ou d'initiation, plots pour délimiter le terrain.

6. Définition de l'unité d'apprentissage :

61. Pour entrer dans l'activité :
- o Les balles au mur
  - o Les balles vivantes au mur.

62. Pour savoir où on en est :

L'évaluation porte sur : main droite main gauche, rebond ou pas, jeu d'attaque, volée, but.

Critères observables :

- L'engagement.
- Le renvoi ( après rebond ou de volée )
- L'intention du renvoi (jeu d'attaque après 2 renvois)

Evaluation :

- Est capable de mettre en jeu (6 pelotes à jouer)
- Est capable de renvoyer la pelote après rebond ou de volée sans blocage de la balle.
- Est capable de placer un coup d'attaque dans une zone déterminée.

Niveaux :

- Niveau 1 : n'envoie pas la balle contre le mur.
- Niveau 2 : envoie la balle mais ne tient pas l'échange.
- Niveau 3 : tient l'échange sans rupture.
- Niveau 4 : varie le jeu (stratégies).

63. pour apprendre et progresser :

Situations variables de complexification incluant les envois, les échanges frappés et les parties.

64. Pour mesurer les progrès :

Tournois.

## UNITE D'APPRENTISSAGE PELOTE CYCLE 3

PHASES	POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE	POUR SAVOIR OU ON EN EST	POUR APPRENDRE ET PROGRESSER	POUR MESURER LES PROGRES
SEANCES	1 à 4	1 ou 2	De 6 à 8	1 ou 2
SITUATIONS	<p><u>Situations globales</u></p> <p>Les balles au mur</p> <p>Les balles vivantes au mur</p>	<p><u>Situations de Référence</u></p> <p>L'engagement</p> <p>Le renvoi</p> <p>L'intention du renvoi</p>	<p><u>Situations de Transformation</u></p> <p>Niveau 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Le lancer et l'adresse</u></li> <li>• <u>Balle et mur</u></li> <li>• <u>Les balles brûlantes</u></li> <li>• <u>L'attaque</u></li> </ul> <p>Niveau 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Jeu à l'américaine</u></li> <li>• <u>Les balles brûlantes</u></li> <li>• <u>L'attaque</u></li> <li>• <u>Le but ou l'engagement</u></li> </ul> <p>Niveau 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Les attaques</u></li> <li>• <u>La gauche</u></li> <li>• <u>Le but ou l'engagement</u></li> </ul> <p>Niveau 4 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Parties 2 contre 2</u></li> </ul>	<p><u>Situations de Réinvestissement</u></p> <p><u>Tournois :</u></p> <p>Règlement</p> <p><u>Jeu à palas</u></p>

Situations d' entrée dans  
l' activité :

1. Les balles au mur.
2. Les balles vivantes au mur.

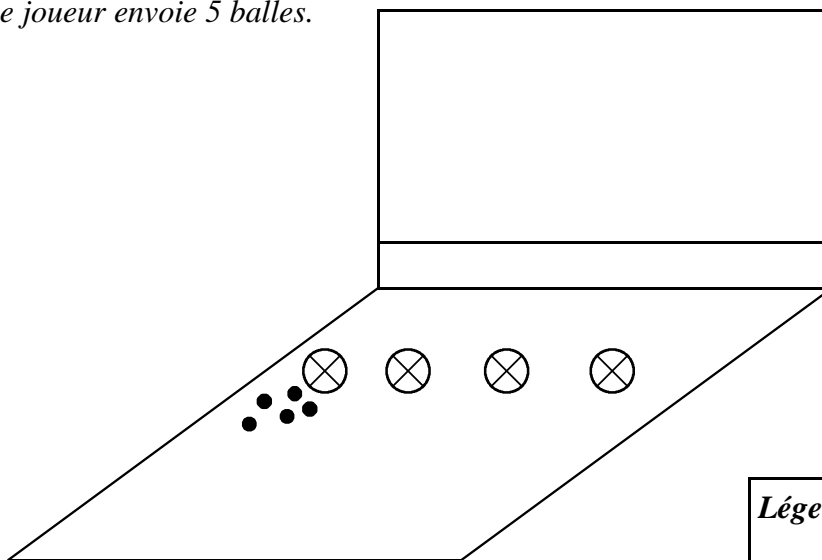
**TITRE :** LES BALLE AU MUR

**OBJECTIFS :** Prendre connaissance de l'espace de jeu et faire vivre la balle.

**BUT :** Envoyer les balles contre le mur et expérimenter différentes manières.

**DISPOSITIF :**

Chaque joueur envoie 5 balles.



**Légende :**

⊗ : Elève

● : pelote

**CONSIGNES :**

Envoyer les balles les unes après les autres en variant les manières de les lancer. Chacun se place où il veut.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre de balles touchant le mur.

**VARIABLES :**

- Continuer à faire vivre la balle.

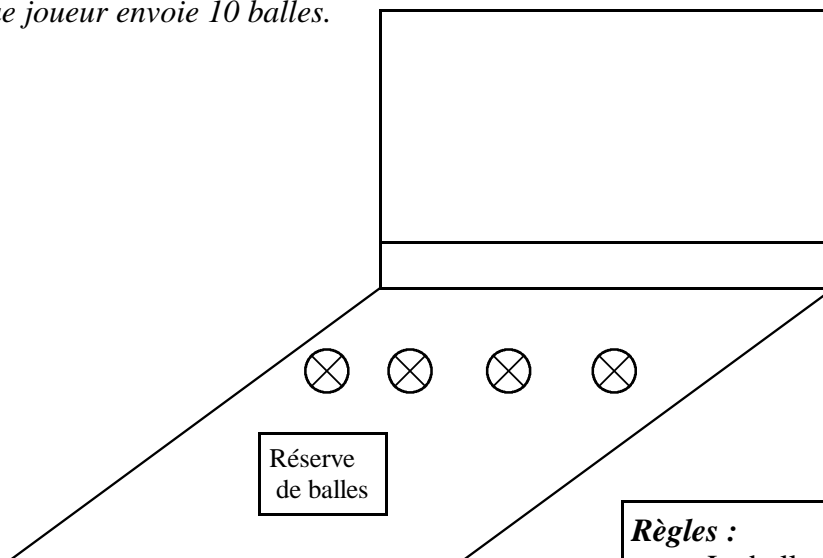
**TITRE :** LES BALLES VIVANTES AU MUR

**OBJECTIFS :** Prendre connaissance de l'espace de jeu et maintenir la balle en vie.

**BUT :** Envoyer et renvoyer la balle le plus souvent possible contre le mur tant qu'elle est vivante ; c'est à dire en vol ou après rebond.

**DISPOSITIF :**

Chaque joueur envoie 10 balles.



**Légende :**

⊗ : Elève

**Règles :**

- La balle est morte quand elle roule ou qu'elle est arrêtée au sol.
- Temps de jeu maximum limité à 10 minutes.

**CONSIGNES :**

Après l'envoi des balles, renvoyer les balles. Continuer de jouer uniquement les balles vivantes.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Faire durer le jeu le plus longtemps possible.

**VARIABLES :**



## Situations de référence et fiches d' évaluation

1. Situation de référence :  
engagement, renvoi, intention du  
renvoi.
2. Fiches d'observation .

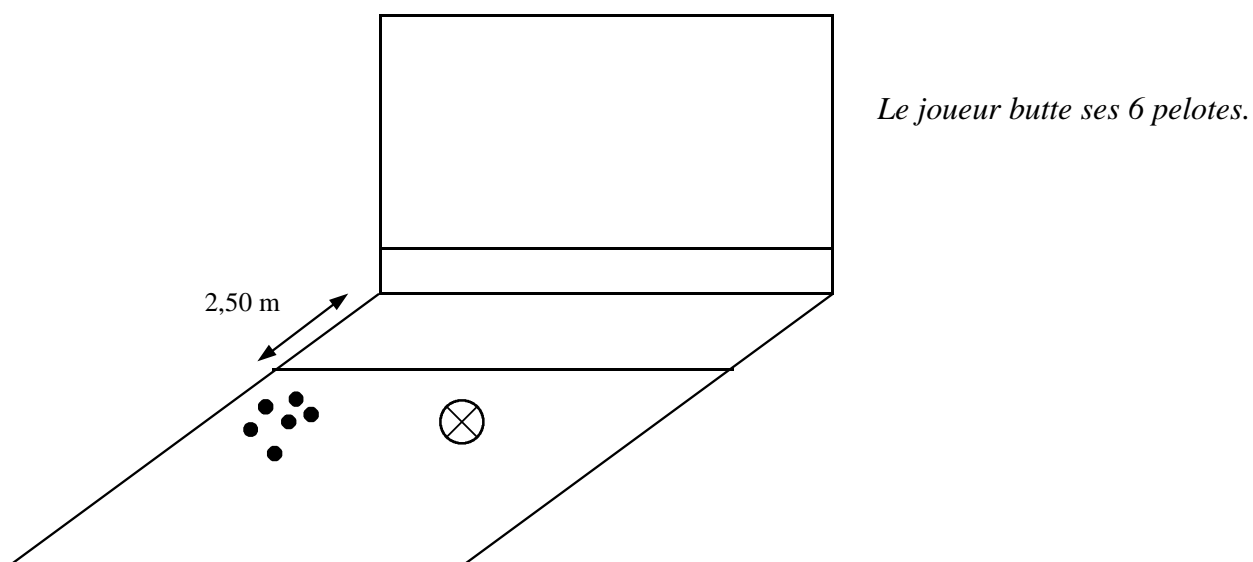
## Situation de référence n°1

### Atelier : mise en jeu (engagement)

*Est capable de mettre en jeu*

Observateur : .....

Joueur : .....



#### **Légende :**

⊗ : Elève

● : pelote

#### **Critères de réussite :**

1. Atteindre le mur
2. La balle doit rebondir après la ligne d'engagement (2,50 m)

Codage : oui = O ; non = N						
<b>CRITERES</b>	<b>BALLES</b>					
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
Atteint le mur						
Rebondit après la ligne des 2,50 m						

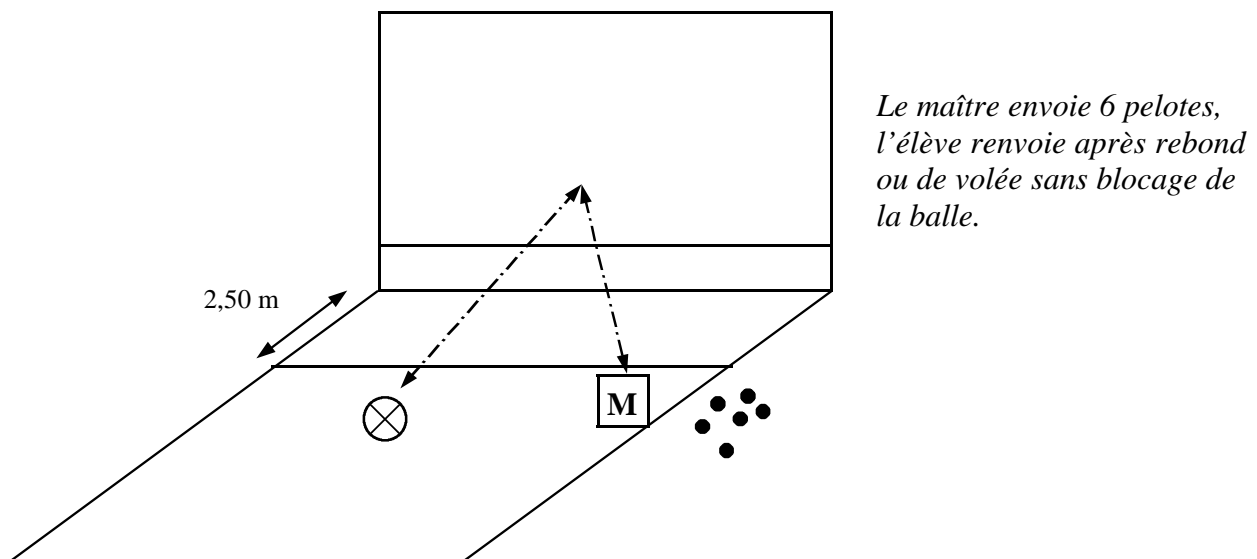
## Situation de référence n°2

### Atelier : renvoi

*Est capable de renvoyer la pelote après rebond ou de volée sans blocage.*

Observateur : .....

Joueur : .....



#### **Légende :**

⊗ : Elève

● : pelote

⊠ : maître ou animateur

#### **Critères de réussite :**

1. Atteindre le mur sur renvoi.

Codage : oui = O ; non = N						
<b>CRITERES</b>	<b>BALLES</b>					
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
Touche la pelote.						
Renvoie contre le mur.						

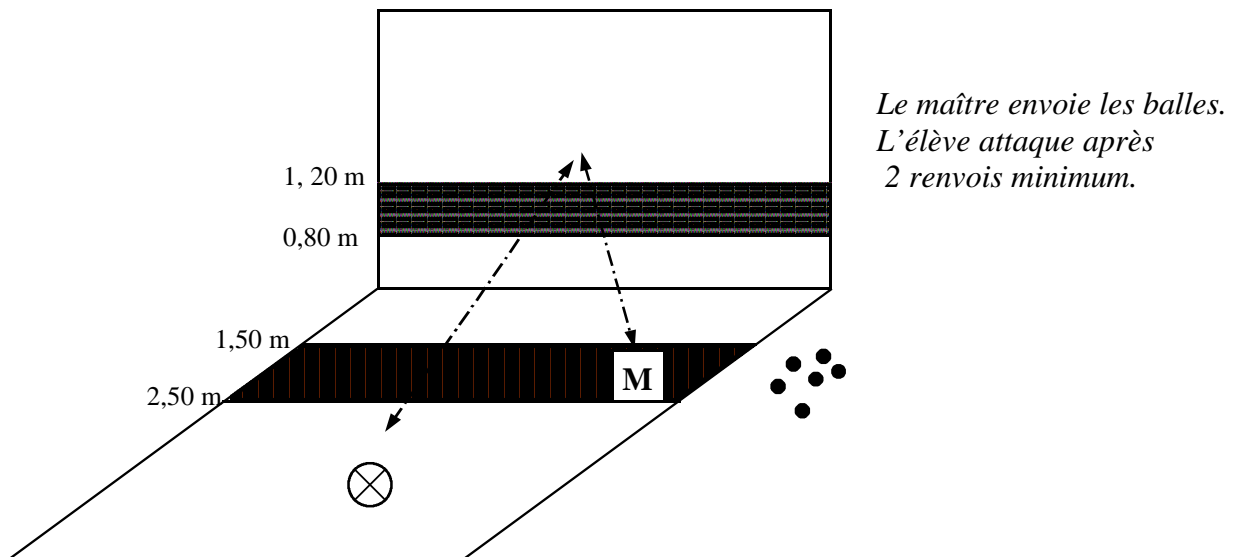
## Situation de référence n°3

### Atelier : attaque

*Est capable de placer un coup d'attaque dans une zone déterminée.*

Observateur : .....

Joueur : .....



*Le maître envoie les balles.  
L'élève attaque après  
2 renvois minimum.*

**Légende :**

⊗ : Elève

● : pelote

**M** : maître ou animateur

**Critères de réussite :**

1. Atteindre la zone au mur et la zone au sol.

Codage : oui = O ; non = N						
<b>CRITERES</b>	<b>BALLES</b>					
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
Tient l'échange.						
Attaque						
Réussit une attaque						

# **SITUATIONS DE TRANSFORMATION**

## **Niveau 1 :**

1. Le lancer et l'adresse
2. Balle et mur
3. Les balles brûlantes
4. L'attaque

## **Niveau 2 :**

1. Jeu à l'américaine
2. Les balles brûlantes
3. L'attaque
4. Le but ou l'engagement

## **Niveau 3 :**

1. Les attaques
2. La gauche
3. Le but ou l'engagement
4. Parties 2 contre 2

## **Niveau 4 :**

1. L'attaque en partie
2. Le but ou l'engagement
3. La volée
4. Parties

## Niveau 1 :

1. Le lancer et l'adresse
2. Balle et mur
3. Les balles brûlantes
4. L'attaque

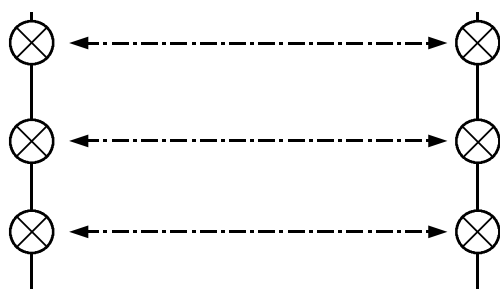
**TITRE :** LE LANCER ET L'ADRESSE

**OBJECTIFS :** Maîtriser les rebonds de la pelote par rapport au lancer d'un autre élève

**BUT :** Maîtrise du geste spécifique du lancer de la pelote (lancer par dessous) et développement de l'adresse

**DISPOSITIF :**

*Les élèves sont par deux face à face, avec une balle pour deux et les pieds sur une même ligne*



**Légende :**

⊗ : Elève

←---→ : Trajet de la pelote

**CONSIGNES :**

Lancer la balle vers le vis à vis de manière à ce qu'il puisse la rattraper après un rebond

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre d'envois réussis et de balles rattrapées

**VARIABLES :**

- Augmenter la distance entre les élèves.
- Varier les formes de frappe et de lancer.

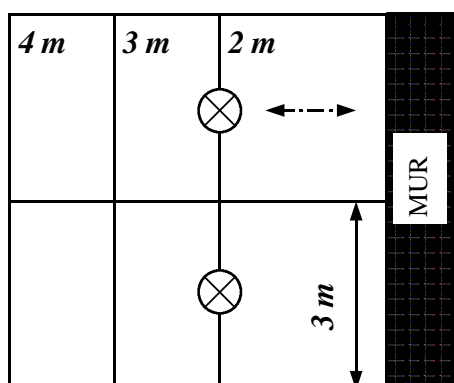
**TITRE :** BALLE ET MUR

**OBJECTIFS :** Jouer par l'intermédiaire du mur.

**BUT :** Apprendre les premières règles de jeu de la pelote, c'est à dire jouer avec le mur dans un terrain limité et orienté.

**DISPOSITIF :**

Chaque élève a une pelote et est positionné face au mur.



**Légende :**

⊗ : Elève

←-.-.-> : Trajet de la pelote

**CONSIGNES :**

Lancer la balle contre le mur avec la main droite ou gauche (main forte) et la rattraper après un ou plusieurs rebonds avec les deux mains.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre d'envois réussis et de balles rattrapées

**VARIABLES :**

- Possibilité de modifier la façon de frapper la pelote (une seule main, main faible)
- Augmenter la distance face au mur.
- Lancer par dessous
- Varier le placement des pieds..



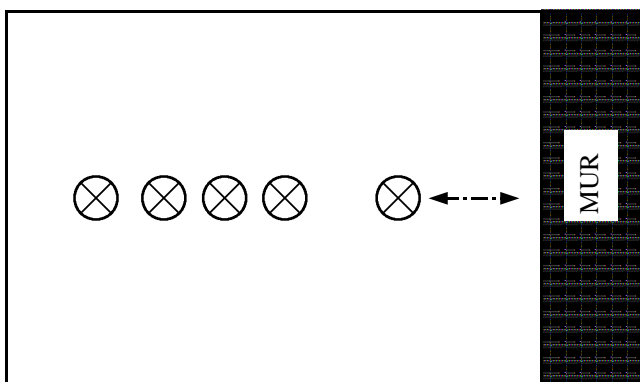
**TITRE :** LES BALLE BRULANTES

**OBJECTIFS :** Maîtriser la pelote en la frappant dans un terrain délimité.

**BUT :** Frapper la pelote contre le mur le plus longtemps possible.

**DISPOSITIF :**

*Les élèves chacun leur tour frappent le plus longtemps possible la pelote dans les limites du terrain. Ils sont placés les uns derrière les autres et dès que l'un perd, il va en bout de file.*



**Légende :**

⊗ : Elève

←---→ : Trajet de la pelote

**CONSIGNES :**

Frapper la balle le plus longtemps possible en l'arrêtant après le rebond avec la main qui a frappé.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre de coups réussis.

**VARIABLES :**

- Les mettre par deux.
- Jouer avec la main faible.

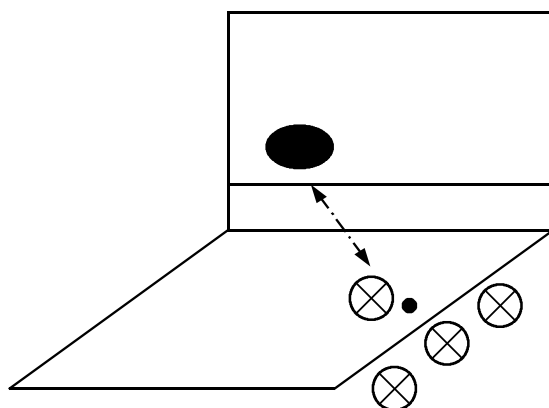
**TITRE :** L'ATTAQUE

**OBJECTIFS :** Développer le sens du jeu en travaillant la technique individuelle, c'est à dire la balle dans des endroits différents

**BUT :** Finir les points de manière différente.

**DISPOSITIF :**

*Frapper la pelote après un rebond en visant la zone sur le mur. Enchaîner trois essais pour atteindre la cible.*



***Légende :***

⊗ : Elève

● : zone à atteindre

**CONSIGNES :**

Depuis la zone de départ (plot), mettre la balle dans la cible pour l'aider à réaliser une attaque.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre de cibles atteintes..

**VARIABLES :**

- Mettre plusieurs zones au choix.
- Limiter le nombre de coups..

## Niveau 2 :

1. Jeu à l'américaine
2. Les balles brûlantes
3. L'attaque
4. Le but ou l'engagement

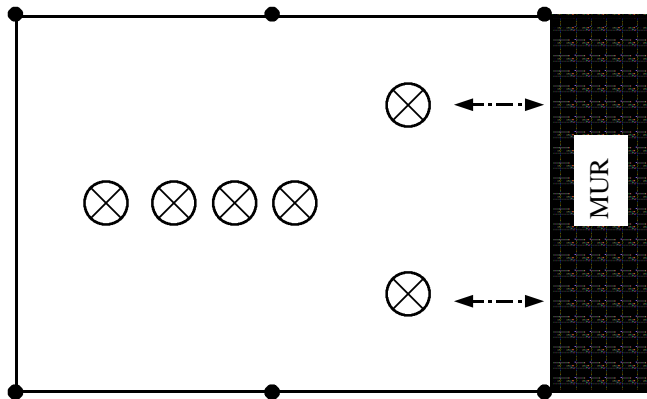
**TITRE :** JEU A L' AMERICAINE

**OBJECTIFS :** Frapper plusieurs fois la pelote sans « faire faux » (hors des limites, sous la ligne)

**BUT :** Frapper une pelote plusieurs fois en l'arrêtant ou en la stoppant de manière à maintenir l'échange..

**DISPOSITIF :**

Chaque élève a une pelote et est positionné face au mur. 4 ou 5 joueurs par terrain délimité par des plots.



**Légende :**

⊗ : Elève

←---→ : Trajet de la pelote

● Plot

**CONSIGNES :**

Frapper la pelote après un rebond et l'avoir stoppée, le plus de fois possible. .

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre de coups réussis.

**VARIABLES :**

- Possibilité de modifier la façon de frapper la pelote (utiliser alternativement les deux mains)
- Augmenter la distance face au mur.
- Jouer à deux, chacun son tour.

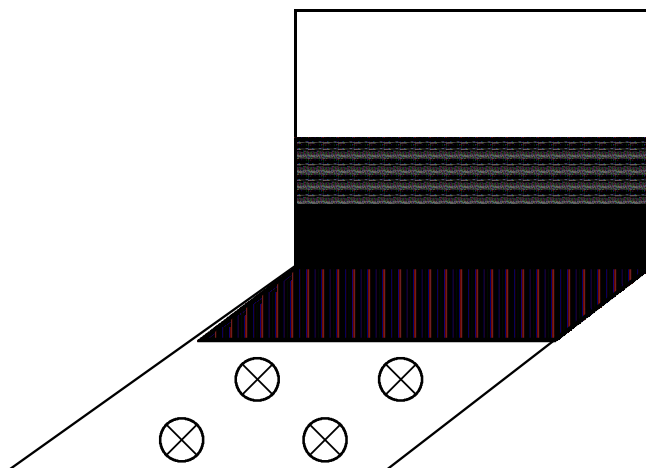
**TITRE :** LES BALLE BRULANTES

**OBJECTIFS :** Travailler le placement et l'adresse.

**BUT :** Frapper la pelote après le rebond sans la stopper.

**DISPOSITIF :**

Chaque élève a une pelote et dès qu'il échoue, il laisse sa place au suivant.



***Légende :***

- ⊗ : Elève
- ←-.-.-→ : Trajet de la pelote
- ▨ : zone interdite

**CONSIGNES :**

Frapper la pelote le plus de fois possible au dessus d'une zone au mur et au-delà d'une zone au sol.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre de coups réussis.

**VARIABLES :**

- Modifier les zones interdites.
- Jouer à deux, chacun son tour.

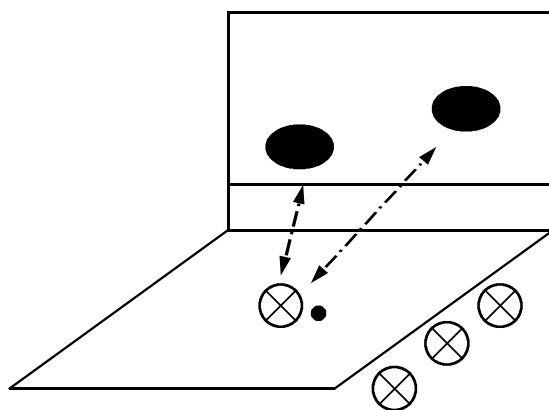
**TITRE :** L'ATTAQUE

**OBJECTIFS :** Développer le sens du jeu en travaillant la technique individuelle, c'est à dire mettre la balle dans des endroits différents.

**BUT :** Maintenir l'échange en variant les trajectoires.

**DISPOSITIF :**

*Frapper la pelote après un rebond en visant une des zones au choix.*



***Légende :***

⊗ : Elève

● : zone à atteindre

**CONSIGNES :**

L'élève depuis une zone de départ devra mettre la pelote dans des cibles de façon répétitive.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre de cibles atteintes..

**VARIABLES :**

- Jouer à deux pour maintenir l'échange, chacun son tour.

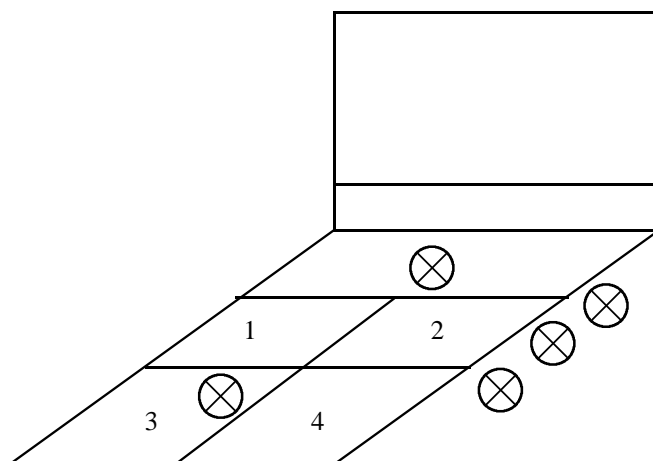
**TITRE :** LE BUT OU L'ENGAGEMENT

**OBJECTIFS :** Travailler le but pour faire le point rapidement.

**BUT :** Apprendre à renvoyer de différentes zones.

**DISPOSITIF :**

1 butteur de niveau 4 et 1 renvoyeur.



Zone annoncée par le butteur, le relanceur renvoie.

**Légende :**

⊗ : Elève

**CONSIGNES :**

Renvoyer la balle.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre de renvois réussis.

**VARIABLES :**

- Utiliser les deux mains.
- Ne plus annoncer les zones.

## Niveau 3 :

1. Les attaques
2. La gauche
3. Le but ou l'engagement
4. Parties 2 contre 2



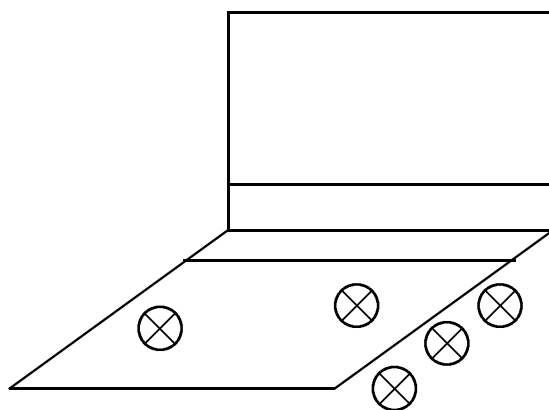
**TITRE :** LES ATTAQUES

**OBJECTIFS :** Faire comprendre que le but premier est de marquer des points.

**BUT :** Développer le sens de l'attaque.

**DISPOSITIF :**

*Par deux avec une balle sur un terrain délimité.*



*Un contre un, les élèves font des parties en trois points.*

***Légende :***

⊗ : Elève

● : zone à atteindre

**CONSIGNES :**

Finir le point le plus rapidement possible.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre de parties gagnées.

**VARIABLES :**

- Limitation du terrain : 5 m de large, 2 m au dessus de la ligne, 5 m de profondeur.

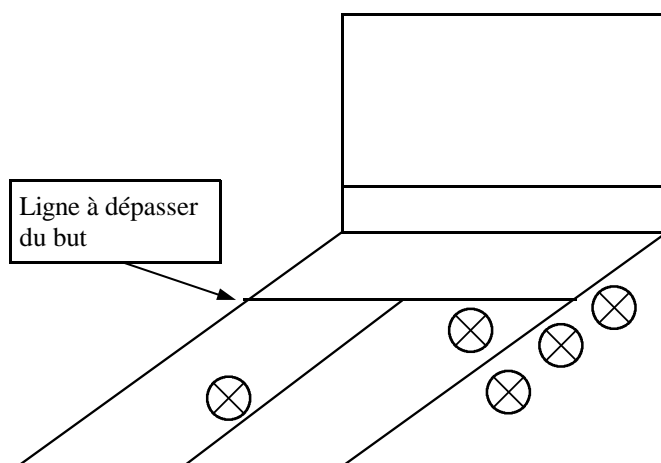
**TITRE :** LA GAUCHE

**OBJECTIFS :** Travailler l'attaque main gauche ou main droite

**BUT :** Apprendre à utiliser son mauvais côté en défense mais aussi en attaque.

**DISPOSITIF :**

*Par deux avec une pelote sur un terrain délimité.*



Zone annoncée par le butteur, le relanceur renvoie.

**Légende :**

⊗ : Elève

**CONSIGNES :**

Renvoyer la balle (si la pelote arrive côté gauche, il faut la frapper de la gauche et même chose pour l'autre zone); parties en trois points.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre de renvois réussis.

**VARIABLES :**

- Parties 2 contre 2

**TITRE :** LE BUT OU L'ENGAGEMENT

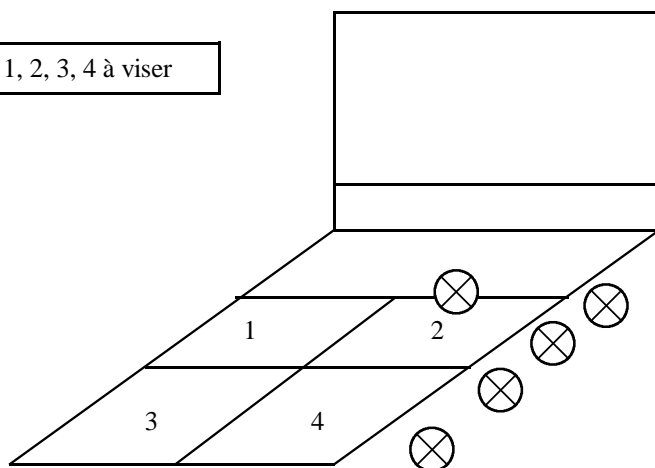
**OBJECTIFS :** Travailler le but pour faire le point rapidement.

**BUT :** Apprentissage de la technique d'engagement et de ses variations (gauche, droite, long, court)

**DISPOSITIF :**

*Chaque joueur engage à tour de rôle.*

Zones 1, 2, 3, 4 à viser



Zone annoncée par le butteur, le relanceur renvoie.

**Légende :**

⊗ : Elève

**CONSIGNES :**

Engager au mur et atteindre une cible au sol.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Toutes les cibles sont atteintes.

**VARIABLES :**

- Désigner la zone à viser.
- Jouer 2 contre 2 en situation de partie et un but gagné vaudra 5 points.

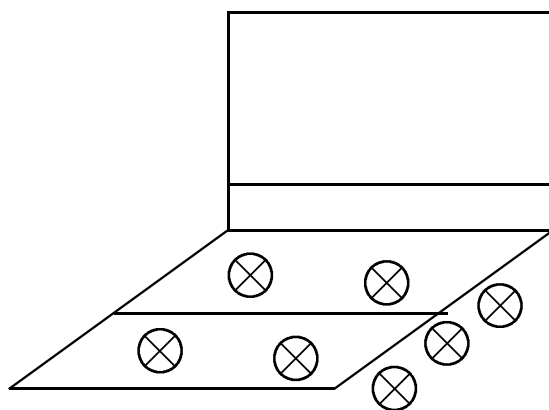
**TITRE :** PARTIES 2 CONTRE 2

**OBJECTIFS :** Privilégier l'attaque comme le seul moyen de gagner le point rapidement.

**BUT :** Développer le sens de l'attaque.

**DISPOSITIF :**

*Parties 2 contre 2 avec une pelote pour 4*



*Les élèves font des parties en cinq points où les points marqués ne seront comptabilisés que s'ils résultent d'une attaque.*

**Légende :**

⊗ : Elève

**CONSIGNES :**

Marquer le point le plus rapidement possible en attaquant. (c'est à dire impossibilité de renvoyer pour l'adversaire).

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre de parties gagnées.

**VARIABLES :**

- Varier le décompte des points : hors de portée = 5 points
- mauvaisrenvoi = 1 point

## Niveau 4 :

1. L'attaque en partie
2. Le but ou l'engagement
3. La volée
4. L'amortie
5. Parties

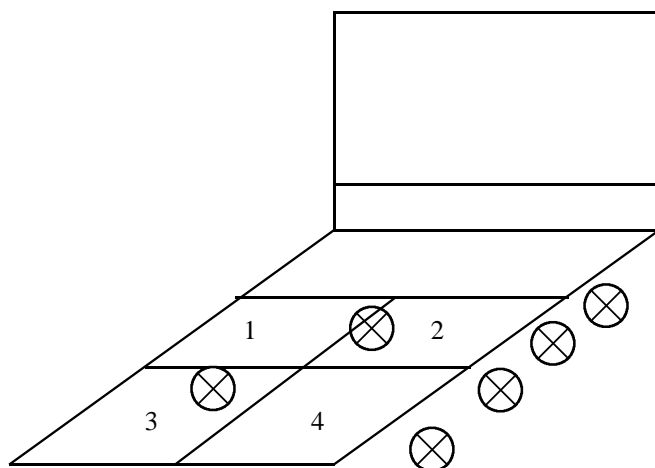
**TITRE :** L'ATTAQUE EN PARTIE

**OBJECTIFS :** Accentuer la faculté d'attaquer.

**BUT :** Se placer pour optimiser l'initiative de l'attaque.

**DISPOSITIF :**

*1 contre 1. Ne pas frapper deux fois consécutivement dans la même zone.*



**Légende :**

⊗ : Elève

**CONSIGNES :**

Marquer le point le plus rapidement possible sans jouer deux fois en suivant dans la même zone.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre de parties gagnées.

**VARIABLES :**

- Jouer 2 contre 2 en situation de partie.
- Rajouter une zone centrale interdite.

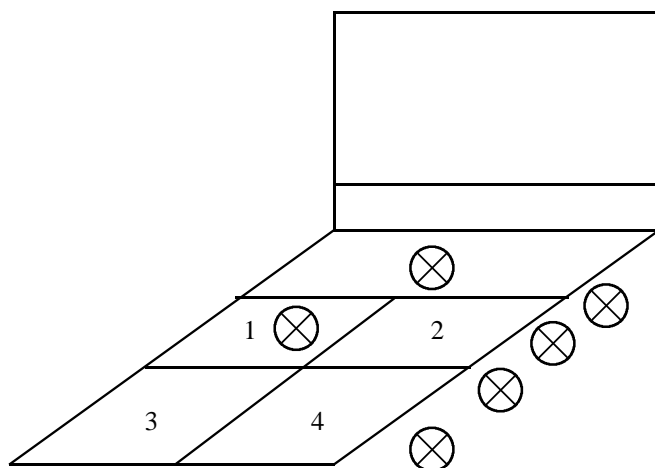
**TITRE :** LE BUT OU L'ENGAGEMENT

**OBJECTIFS :** Rechercher l'efficacité dans le but ou la relance.

**BUT :** Faire le point le plus rapidement possible.

**DISPOSITIF :**

*1 contre 1. Chaque joueur engage à tour de rôle.*



**Légende :**

⊗ : Elève

**CONSIGNES :**

- **Pour le buteur :** engager et essayer de finir le point après le renvoi (attaque, amortie, volée).
- **Pour le défenseur :** mettre la pelote hors de portée du buteur.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Toutes les cibles sont atteintes.

**VARIABLES :**

- Durant la partie, ne pas buter 2 fois dans la même zone.
- Jouer 2 contre 2 en situation de partie

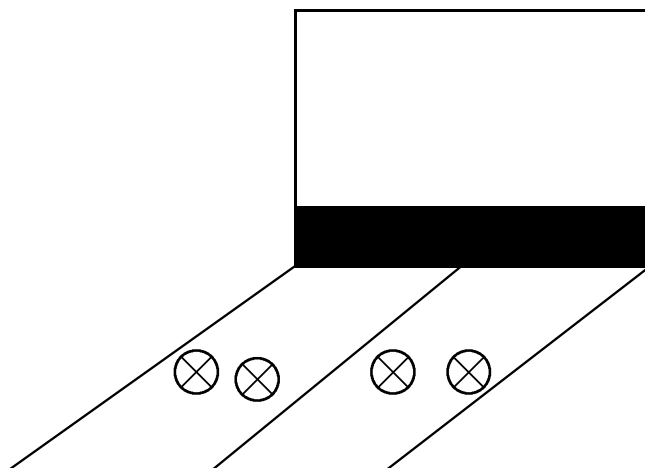
**TITRE :** LA VOLEE

**OBJECTIFS :** Utiliser un nouveau geste technique pour abrégé l'échange ou accélérer le jeu.

**BUT :** Frapper la pelote de volée.

**DISPOSITIF :**

2 par terrain.



**Légende :**

⊗ : Elève

**CONSIGNES :**

Le buteur frappe la balle en hauteur, le relanceur renvoie de volée.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre de coups réussis.

**VARIABLES :**

- Parties deux contre deux. Les volées valent 5 points.



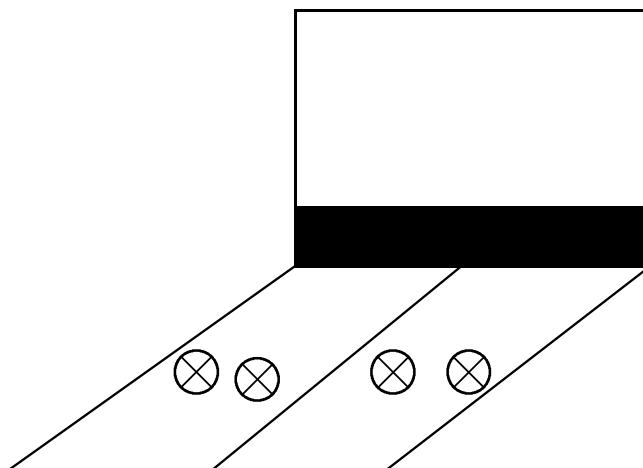
**TITRE :** L'AMORTIE

**OBJECTIFS :** Utiliser un nouveau geste technique pour abrégé l'échange.

**BUT :** Jouer une amortie pour surprendre l'adversaire.

**DISPOSITIF :**

2 par terrain.



**Légende :**

⊗ : Elève

**CONSIGNES :**

Le buteur frappe la balle en hauteur, le relanceur renvoie en amortie.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre de coups réussis.

**VARIABLES :**

- Parties deux contre deux. Les amorties valent 5 points.

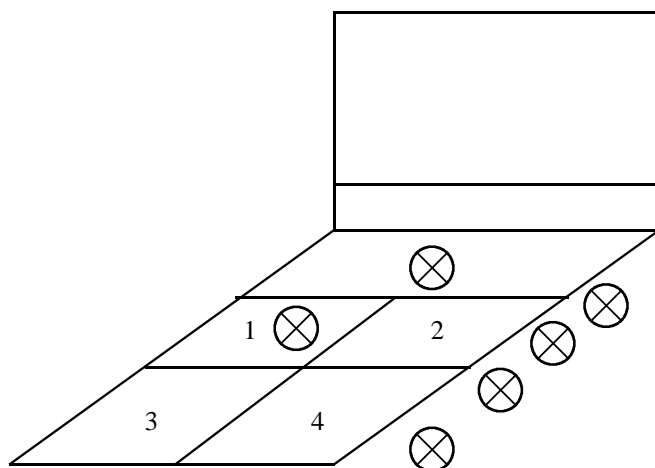
**TITRE :** PARTIES

**OBJECTIFS :** Gagner la partie avec le plus de coups gagnants.

**BUT :** Gagner la partie pour rester en jeu.

**DISPOSITIF :**

2 contre 2. Chaque joueur engage à tour de rôle. Parties en 12 points.



Nombre de points en fonction :

- Des attaques
- Des volées
- Des amorties
- Des « raz de ligne »

**Légende :**

⊗ : Elève

**CONSIGNES :**

- Gagner la partie le plus rapidement possible.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Nombre de parties gagnées.

**VARIABLES :**

- Intervertir les postes de chacun.

## Situations de réinvestissement

Tournois :

1. règlement.
2. jeu à palas.

## **EVALUATION TERMINALE** **TOURNOIS**

**Niveau 1 :** 1 contre 1

**Niveau 3 :** 2 contre 2

**Niveau 2 :** 1 contre 1

**Niveau 4 :** 2 contre 2

### **REGLEMENT :**

**Engagement :** Au-dessus de la raie, et au-delà de la ligne d'engagement au sol.

**Limites du terrain :** Aire de jeu.

**Règles :** La pelote est jouée après un seul rebond ou de volée.

**Marque :** Le point est marqué :

- si la pelote n'atteint pas le mur.
- si elle sort des limites du terrain (les lignes sont fautes)
- si elle fait plusieurs rebonds.
- la balle sous la raie est faute.

\*si la pelote touche un autre joueur (partenaire ou adversaire), elle est remise en jeu.

**Gain de la partie :**

- le premier à 10 points en 1 contre 1
- le premier à 15 points en 2 contre 2

## **SITUATION** **DE REINVESTISSEMENT**

Proposer les mêmes situations à palas.

**Remarques :**

- Engagements différents (ligne d'engagement à 5 m du mur. La balle doit dépasser les 5 m au sol).