

PELOTE BASQUE

Présentation

La pratique de pelote basque à l'école primaire n'est pas réservée à quelques spécialistes du Sud Ouest. L'actuel partenariat entre la FFPB et l'USEP Nationale nous aide à développer des modes pédagogiques accessibles à tous qui trouve un écho certain chez les enseignants et leurs élèves.



Pour pouvoir pratiquer

> [Du matériel dans un "kit" pédagogique](#)

Pour en savoir plus

> [une BD](#)

> [Des généralités](#)

sur la pratique de la pelote à l'école primaire

> [Une bibliographie](#)

Pour évaluer

> [Une fiche d'évaluation](#)

Liens

> [Fédération Française de Pelote Basque](#)

> [Présentation des compétitions internationales](#)

> [USEP NATIONALE](#)

> [Ligue de pelote du Pays Basque](#)

Consultez le document avec vidéo sur le site EPS de l'IA 64: <http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/EPS64>



AUX ORIGINES DU JEU

- Les origines de la pelote se confondent avec celles des jeux de balle face à face : la longue paume...

RÈGLES ET CONVENTION DE BASE

- La frappe de la pelote avec la main : un problème à résoudre pour les élèves
 - Le respect de l'adversaire et des juges

LEXIQUE

- La pelote a hérité de la langue basque un vocabulaire spécifique. En voici les principaux termes

DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

- DES JEUX DE MANIPULATION DE LA PELOTE
- DES JEUX POUR ATTEINDRE UNE CIBLE AU MUR
- DES JEUX POUR ATTEINDRE UNE ZONE AU SOL
- DES JEUX POUR COOPÉRER ET FAIRE DURER L'ÉCHANGE

DES JEUX ET DES SITUATIONS DE RÉFÉRENCE

La combinaison de ces situations permettra, suivant la configuration des sites à disposition, de concrétiser des rencontres sportives (USEP par exemple)

LES QUINIELAS

Les quinielas sont pratiquées en particulier par les joueurs professionnels de "Cesta Punta" grandes chisteras dans des "jai alai" (frontons avec un mur à gauche de 56 m de longueur) aux États-Unis à Miami, en Floride et dernièrement à Pau. Le public parie sur leurs performances. Les parties très courtes en un point et élimination donnent un rythme et une intensité remarquable aux spectacles. Avec nos élèves aussi nous pouvons mettre en oeuvre ce type de confrontation.

LE JEU DE "LA VIDE OU "A LA PORTE"

C'est le jeu roi incontesté des cours de récréation. Les élèves l'adaptent aux possibilités du moment et lui inventent des variantes.

Il s'agit d'un jeu par élimination qui fait évoluer de 6 à 15 joueurs ou davantage...

LES MONTANTES DESCENDANTES

Les élèves jouent des parties chronométrées un contre un (ou 2 contre 2) en travers d'un fronton mur à gauche lorsque cela est possible. Sinon, 6 terrains répartis dans un gymnase ou dans une cour d'école feront l'affaire...

LES PARTIES DE DÉFI OU COMMENT INVENTER SON PROPRE JEU

La notion de défi permet à chacun de se situer dans son niveau de pratique tout en conservant le plaisir du jeu et de la confrontation

Aux origines du jeu

Les origines de la pelote se confondent avec celles des jeux de balle face à face: la longue paume (jouée en extérieur) ou la courte paume jouée (en intérieur de bâtiments spécialement dédiés à cette activité: les "tripots"). la période du 18ème siècle fut particulièrement propice à ce jeu que l'on pratiquait dans toute l'Europe. Puis sa pratique déclina, sauf dans les Flandres et en Provence, où l'on continua à le pratiquer sous des formes diverses, ou encore en Angleterre d'où nous arriva quelques temps plus tard le "lawn tennis".



Partie de pelote en trinquet
(les anciens tripots)



Au Pays Basque également, les jeux de face perdurèrent. Mais ils s'adaptèrent à l'introduction de la gomme à l'intérieur de la balle qui n'était confectionnée jusqu'alors que de tissus et de cuir serrés puis cousus. La pratique vis à vis d'un adversaire ou d'une équipe d'adversaires fut remplacée par un jeu de renvoi après frappe vers un mur: le fronton. Ce jeu, appelé "blaid", était fort peu considéré et réservé aux vétérans ou aux enfants seulement désireux de passer un moment de loisir

Ce n'est que plus tard avec l'apparition d'engins comme la "chistera" (sorte de panier en osier fixé à la main des joueurs) ou les "palas" (raquettes en bois de différentes formes, épaisseurs et tailles) que les joutes opposant les adversaires prirent toute leur ampleur. La pelote à la mode basque était née. Elle se répandit dans le monde en suivant les émigrés qui allaient faire fortune "aux Amériques" ou ailleurs. Ceux ci revinrent en ayant apporté leur touche et leur ingéniosité aux instruments ou balles qu'ils utilisaient. C'est ainsi que l'on peut utiliser actuellement des raquettes argentines "xare", des "paletons" ou encore des "frontenis". Tous ces instruments, sans oublier la main nue se pratiquent en divers lieux :

- les frontons places libres en plein air
- les "jai alai", immenses espaces ou le fronton couvert est prolongé d'un mur à gauche de 54 m de long
- Plus courants, les frontons avec mur à gauche de 36m ou 30m
- Les trinquets, espaces couverts comportant des chicanes. Ce sont les descendants des "tripots" où se pratiquait la courte paume. La pelote diabolique y rebondit en tous sens et rend le jeu des plus alerte.

De toutes manières, c'est l'ensemble de ces spécialités et de ces diverses pratiques qui fait le charme d'un seul sport, d'un même jeu: "la pelote"



Avec des "xare" ou "raquettes argentines"

LA FRAPPE AVEC LA MAIN / UN PROBLEME A RESOUDRE POUR LES ELEVES

Le jeu avec instruments- très prisé- demande des installations et des équipements adaptés, en particulier au regard de la sécurité. Aussi, dans un souci de commodité, **le jeu à main nue semble le plus pratique** pour une gestion de l'activité avec tous les élèves d'une même classe.

Dans ce cas, on privilégie les variables dans les formes de frappe de façon à permettre à chacun d'apporter les réponses motrices tout en respectant la logique de l'activité

Le jeu "normal"

Comme les pratiquants en championnat, on frappe la pelote après un rebond ou à la volée de l'une ou l'autre main.

Un des éléments primordiaux de cette pratique restant la recherche de l'ambidextrie

Vidéo



Frappe après contrôle (à l'américaine)

Frappe de la pelote de l'une ou l'autre main après que la trajectoire de la pelote ait été contrôlée. Ce contrôle peut s'effectuer avec une seule main ou avec saisie de la pelote des 2 mains



En lançant la pelote:

Saisie de la pelote puis renvoi (comme au handball).L'objectif est toutefois de s'approcher de la façon "normée" (en frappant directement la pelote) au fur et à mesure des progrès des élèves.



L'arbitre au foot ou au rugby par exemple, intervient lorsqu'une faute est constatée, il interrompt le cours du jeu, sanctionne et organise. A la pelote, le juge est seulement le témoin d'une partie dont les points de règlement ont été définis par avance par les joueurs. C'est donc uniquement dans le cas d'incertitude flagrante que l'on demande son avis au juge en l'interrogeant: "zer da?" (qu'est ce que c'est?)

Le respect de l'adversaire et des juges

On peut même imaginer qu'une pelote bondissant hors des limites imparties soit ramenée et que l'échange se poursuive. Le juge n'interviendra pas puisqu'on ne le lui a pas demandé. Cette pratique du "jugement" a malheureusement disparu des compétitions officielles, conception moderne du sport oblige.

Notre pratique à l'école, au contraire, tient à conserver cet état d'esprit si riche de valeurs pédagogiques et citoyennes.

Elle permet à nos élèves de s'inscrire dans une confrontation où les juges, autant que les joueurs, ont un rôle original et déterminant.

DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Jeux de manipulation de la balle

OBJECTIFS : - Mieux appréhender l'espace proche - Se familiariser avec le maniement de la pelote comme objet.

| Aménagement matériel | Consignes et critères | But pour l'élève | Vidéo |
|---|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Balles de tennis • plots • cerceaux | <ul style="list-style-type: none"> • Sur place: laisser tomber la balle et la rattraper avant le rebond. • Rattraper à une main paume vers le haut. • Rattraper paume vers le bas • Lancer verticalement d'une main, rattraper à 2 mains • Lancer main droite, rattraper de la même main. • Changer de mains. • Lancer main droite, rattraper main gauche • lancer, frapper les cuisses ou les mains (1, 2 ou 3 fois), rattraper • reprendre les exercices en marchant ou en courant. • Dribbles: faire varier la hauteur des bonds <p>- Faire alterner les 2 mains</p> <p>- En marchant, changer de direction, regarder loin devant soi, suivre un parcours, éviter des obstacles</p> <p>Pour ces situations (dribbles et jeux de manipulation), la jambe gauche en avant facilite les lancers de la main droite, et inversement. Par ailleurs, certains de ces exercices peuvent être pratiqués avec un partenaire (jeux de coopération avec notion de nombre de réussites ou de records).</p> | <p>S'exercer à manipuler la balle ou jouer avec la pelote</p> |  |

JEU DE CIBLE AU MUR

OBJECTIF: Repérer les différentes possibilités pour atteindre une zone au mur avec la balle.

| Aménagement matériel | Consigne et critères | But pur l'élève | Vidéo |
|---|--|---|---|
| <p>- Marques au sol (distances variables suivant âge et niveau de pratique).</p> <p>- Cibles au mur formes géométriques (tailles variables)</p> | <p>Lance la balle pour qu'elle atteigne la cible. (Stade 1: balle tenue entre les doigts)</p> <p>Position du corps: jambe gauche en avant pour les lancers de la main droite</p> <p>· Réussir au moins 7 lancers dans la cible sur 10</p> <p>Evolutions possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> · Eloigner les marques au sol · Réduire la taille des cibles · Utiliser la main non prévalente · Varier le trajectoire · Frapper la pelote au lieu de la lancer <p>Difficulté supplémentaire: Toutes les réussites ne seront validées que si la balle est rattrapée après le lancer soit par le lanceur lui même ou bien par un partenaire</p> | <p>- Lancer ou frapper la pelote pour qu'elle atteigne une cible au mur depuis une zone donnée.</p> |  |

Atelier de cible au sol

OBJECTIF : repérer les différentes possibilités afin de déplacer la pelote dans l'aire de jeu. Il peut s'agir de l'engagement ou du "but".

| Aménagement matériel: | Consignes et critères: | But pour l'élève | Vidéo |
|---|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Du ruban collé au mur à environ 1m 50 de hauteur.(pour inciter l'élève à frapper le mur le plus haut possible) Des lignes dessinées au sol N°1 à environ 2 m, N°2 à environ 3,50m, N°3 à environ 5m etc... Une balle ou une pelote par élève. | <ul style="list-style-type: none"> Frappe fort au dessus de la ligne au mur pour dépasser une ligne au sol. Regarde ou retombe la pelote pour son premier bond et note le résultat. Choisis l'endroit qui te paraîtra le meilleur pour effectuer tes lancers 10 tentatives <p>Modalités différentes suivant les capacités des élèves: Groupe 1 : lancer Groupe 2: frapper Groupe 3: frapper après élan.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Engager en frappant ou lançant la pelote de façon à lui faire dépasser une ligne marquée au sol. |  |

Proposition de fiche de marque des résultats

Nom et prénom de l'élève:.....

Je sais buter (engager) en : lançant la pelote- en frappant la pelote- en frappant la pelote après élan. (Entourer la bonne proposition)

ATELIER BUT :

| | |
|---------------------------|----------------------------|
| Tentative 1 : _____points | Tentative 6 : _____points |
| Tentative 2 : _____points | Tentative 7 : _____points |
| Tentative 3 : _____points | Tentative 8 : _____points |
| Tentative 4 : _____points | Tentative 9 : _____points |
| Tentative 5 : _____points | Tentative 10 : _____points |

Maintien de l'échange

OBJECTIFS : - choisir un geste ou un type de renvoi - apprécier les trajectoires

| Aménagement matériel | Consignes et critères | But pour l'élève | Vidéo |
|---|--|--|---|
| <p>- 1 pelote pour 2 joueurs sur une aire de jeu (limitée au sol et au mur)</p> | <p>- Jouer avec son partenaire de façon à échanger x pelotes.</p> <p>- On compte le nombre de pelotes atteignant le mur au dessus de la ligne. nombre limité d'échanges ou record</p> <p>- Modalités:</p> <p>Niveau 1: lancer</p> <p>Niveau 2: lancer ou frappe après contrôle</p> <p>Niveau 3: frappe après contrôle ou frappe directe</p> <p>Evolutions possibles :-Augmenter le nombre d'échanges.</p> <p>Augmenter/ diminuer la distance entre le mur et les joueurs ;</p> <p>Diminuer/ augmenter les dimensions de l'aire de jeu.</p> <p>Changer de main</p> <p>Varié les types de renvois (lancer, contrôler/frapper, frapper directement)</p> <p>Valoriser/ éviter une zone au sol/ au mur (cible au sol/ au mur)</p> | <p>A l'inverse de la logique interne de l'activité "pelote", il s'agit ici de faire durer l'échange et donc de permettre au partenaire de rattraper la pelote pour la renvoyer au mur.</p> |  |

Proposition de fiche de marque pour les records de durée de l'échange

Date : _____

Nom de l'élève : _____

Nom de son partenaire : _____

ATELIER DUREE DE L'ECHANGE :

| | |
|------------------------|-------------------------|
| Série 1 : _____ points | Série 6 : _____ points |
| Série 2 : _____ points | Série 7 : _____ points |
| Série 3 : _____ points | Série 8 : _____ points |
| Série 4 : _____ points | Série 9 : _____ points |
| Série 5 : _____ points | Série 10 : _____ points |

DES JEUX ET DES SITUATIONS DE REFERENCE

La combinaison de ces situations permettra, suivant la configuration des sites à disposition, de concrétiser des rencontres sportives (USEP par exemple).

La quiniela

Vidéo



4 joueurs numérotés de 1 à 4 en file derrière chaque aire de jeu (on peut jouer jusqu'à 6).

But pour l'élève : être le premier à marquer 12 points

Déroulement : 1 bute (engage) et affronte 2 sur un point.

Le perdant sort et se place derrière 4.

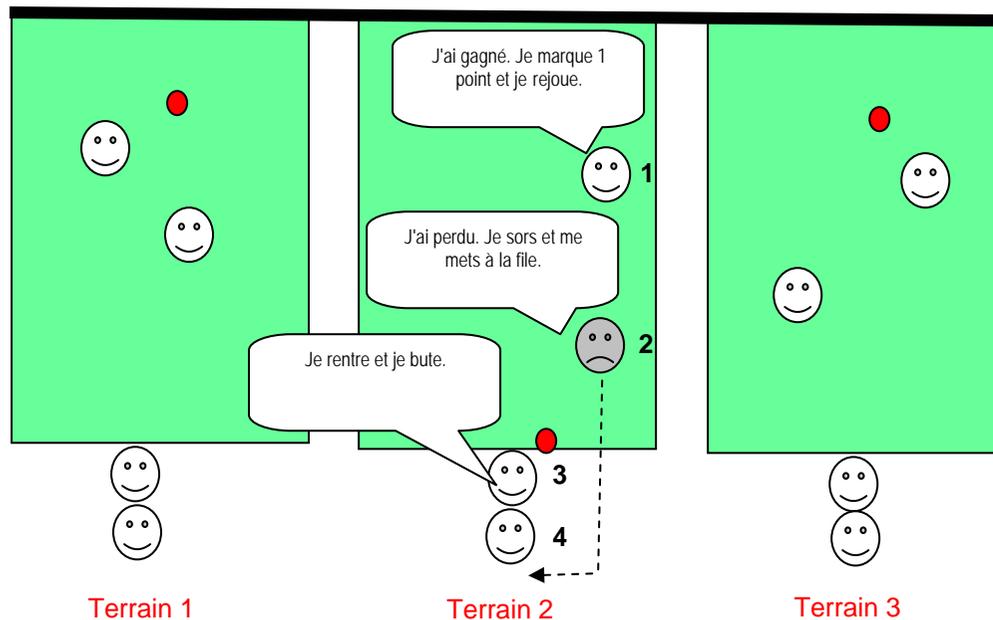
Le vainqueur marque un point et affronte 3 qui engage.

Etc...

Si un joueur gagne trois points d'affilée, il cède sa place.

Variante: On peut éventuellement pratiquer des quinielas à 2 contre 2, le nombre de participants étant ainsi doublé. Attention à la taille des terrains qui seront alors plus importants. Les joueurs d'une équipe devront être de niveau homogène afin de privilégier une participation si possible équilibrée des partenaires.

Pour affiner la hiérarchie, on peut ensuite reconstituer d'autres groupes en réunissant sur un terrain les vainqueurs, sur le suivant les deuxièmes, etc...



"LA VIDE" OU "A LA PORTE"

Légende photo Feux d'artifice



Il s'agit d'un jeu par élimination qui fait évoluer de 6 à 15 joueurs. Il se pratique avec une balle de tennis et exige une aire de jeu assez grande (8mX 15m au sol).

Déroulement:

Le premier joueur désigné par le sort, engage. Dans le groupe, celui qui est le mieux placé pour renvoyer la pelote annonce "j'ai" ou "à moi!" et tente de renvoyer la pelote vers le mur puis dans l'aire de jeu. La balle est alors reprise par un autre.

S'il échoue, il est "vidé" ou va "à la porte". Il se rend, dos contre le mur, face aux joueurs. Il pourra revenir dans le jeu s'il arrive à intercepter une pelote; Il réintègre le jeu, le lanceur, lui, prend sa place.

Par élimination, seuls deux joueurs resteront dans le jeu. C'est alors la finale. Le vainqueur de la confrontation empoche un point qui lui servira de joker pour la prochaine partie.

Attention: le joueur le mieux placé est obligé de jouer la balle

Vidéo

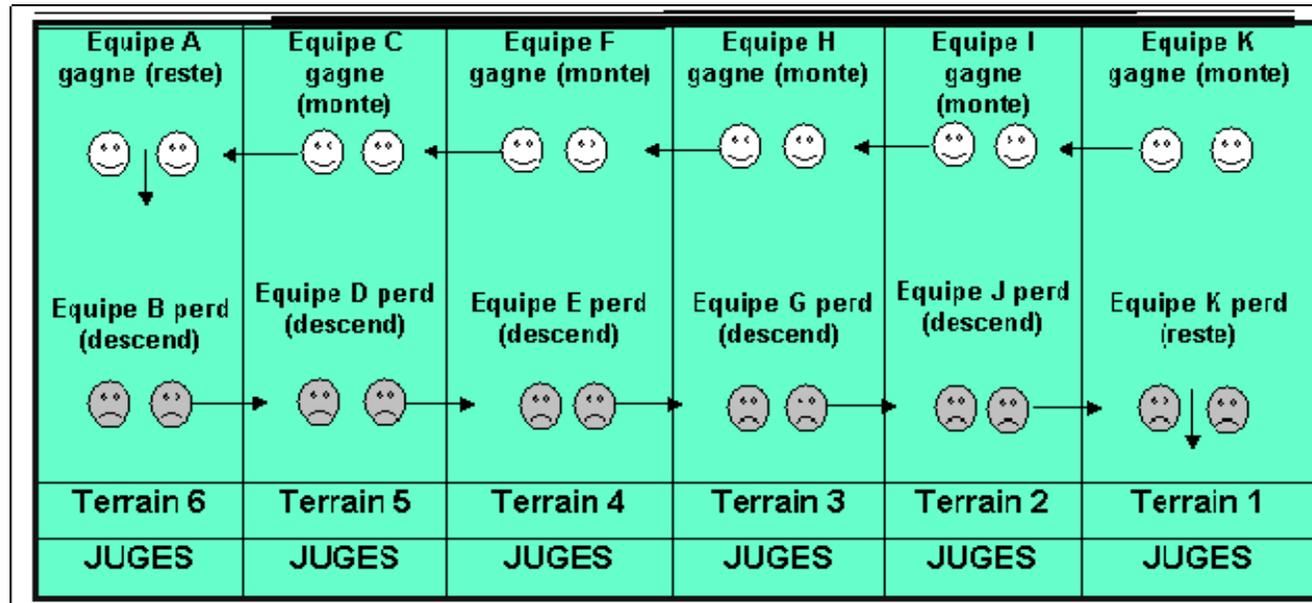


Principe de la montante / descendante



Les élèves par équipes de 2 jouent des parties chronométrées (de 3 à 5 minutes) suivant le principe de la montante/ descendante
Voir schéma, cette situation pouvant être jouée en 1 contre 1
Ils notent leurs résultats sur la fiche de marque (prévoir une photocopie par équipe)

On joue en travers du mur à gauche :



Après plusieurs parties les degrés s'équilibrent.

Cliquez pour obtenir la [fiche de marque](#) que vous pourrez imprimer.

Cette fiche, propre à chaque équipe, pourra être tenue :

1. par les joueurs eux-mêmes
2. par un juge ou une équipe de 2 juges qui suivra "son" joueur ou "son" équipe de joueurs au long de la montante / descendante.

LA PARTIE DE DEFI OU COMMENT INVENTER SON PROPRE JEU

Vidéo 



La notion de défi permet à chacun de se situer dans son niveau de pratique tout en conservant le plaisir du jeu et de la confrontation. En bref, tout le monde est capable de jouer à la pelote, pour peu que l'on ait défini à l'avance les limites du jeu dans sa forme et /ou ses dimensions. Tous les grands champions mêmes les plus mythiques avaient et ont encore aujourd'hui l'habitude de définir très précisément les règles leur permettant d'affronter leur(s) adversaires(s) lors d'une partie de défi. Il n'en est pas de même pour les parties de championnat organisées par les Ligues ou la Fédération française de pelote basque, dont les critères sont les mêmes pour tous.

Les parties de défi sont l'occasion de palabres et négociations entre les protagonistes.

Tout peut être discuté et défini à l'avance:

- le nombre de points à atteindre
- la taille du terrain ou la hauteur de la ligne au mur;
- les conditions de lancer ou de frappe de chacun des acteurs;
- le matériel utilisé;
- le nombre de joueurs dans une équipe par rapport à l'autre, etc.

FICHE D'EVALUATION PELOTE

| CLASSE | DATE | ACQUIS | NON ACQUIS |
|---|--------|--------|------------|
| NOM | PRENOM | | |
| JE BUTE (j'engage) et ma pelote atteint une zone au sol juste au delà de la ligne | | | |
| - loin | | | |
| - à gauche | | | |
| - à droite | | | |
| DANS LE JEU, je suis capable de : | | | |
| - me déplacer en courant pour renvoyer la pelote | | | |
| - Bien positionner mon corps au moment de la frappe (ex : jambe gauche en avant si je frappe avec la main droite) | | | |
| - maintenir l'échange (frapper plusieurs pelotes successivement) | | | |
| - utiliser la main droite | | | |
| - utiliser de la main gauche | | | |
| - jouer à la volée | | | |
| - attaquer mon adversaire pour essayer de marquer un point | | | |
| MON COMPORTEMENT | | | |
| - je ne suis pas personnel (jouer tout seul si on joue à plusieurs) | | | |
| - je respecte les avis des juges | | | |
| - je respecte mes partenaires et mes adversaires. | | | |

GENERALITES SUR LA PRATIQUE DE LA PELOTE EN MILIEU SCOLAIRE

Finalités : Quelle que soit la spécialité ou le jeu de pelote considéré, la logique interne de l'activité ne varie pas : il s'agit de mettre la pelote hors de portée de l'adversaire dans un espace donné. La notion de rupture de l'échange, au travers de la recherche de force, de vitesse de la balle ou d'angles de trajectoire, est déterminante. Cette rupture d'échange est le fruit d'une stratégie individuelle ou collective.

Aires de jeu : à l'école primaire, n'importe quel mur auquel correspond un sol lisse peut faire l'affaire. Il suffit de tracer une raie au mur à environ 80 cm du sol (hauteur du genou d'un adulte) et de délimiter également l'aire de jeu. Attention: les pelotes touchant les lignes sont fausses (à l'inverse du tennis)

Ordre de jeu : la pelote est frappée alternativement par chaque adversaire ou équipe. Dans les cas de partie à 2 contre 2 (ou 3 contre 3) il n'y a pas d'ordre chronologique à respecter dans l'ordre d'intervention des partenaires d'une équipe (comme au tennis en double)

Engagement : à l'engagement, (au but) on doit dépasser une ligne. On peut par convention s'interdire d'en dépasser une autre placée plus loin (en primaire, sur de petits terrains, une ligne tracée au sol à environ 2m du mur pour des joueurs à main nue convient parfaitement et impose au buteur d'engager « franchement "). Le joueur qui engage interroge ses adversaires en disant « jo ? » (je joue ? ou je frappe ?) prononcer « dio ? » Ceux ci lorsqu'ils sont prêts répondent « jo ! »

Marquer un point : après son renvoi au mur, celui qui ne remet pas la pelote dans l'aire de jeu donne un point à son adversaire. C'est le gagnant du point qui bénéficie de l'engagement suivant



Vidéo



LEXIQUE

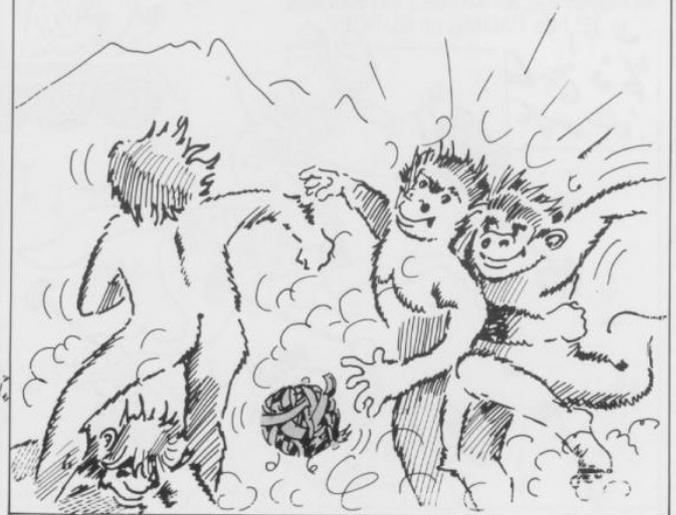
| | |
|------------------|---|
| BISTA : | (prononcer « bichta »)Appréciation perceptive rapide |
| PLAZA GIZON : | (prononcer « plassa guissone ») esprit fair- play |
| XILO : | « chilo » cible |
| BESAINKA : | « bechainka » lancer à bras cassé |
| A L'AMERICAINE : | consiste à arrêter la pelote au premier bond avant de la renvoyer |
| CANCHA : | aire de jeu |
| PARET : | quand la pelote touche directement le mur du fond |
| ERREBOT : | quand la pelote rebondit au sol avant de toucher le mur du fond |
| QUINIELA : | jeu un contre un avec élimination directe du perdant. |
| TAMBOUR : | « petit toit » au dessus du filet dans un trinquet |
| AIRE : | « airé » à la volée |
| JO ? : | « dio ? » j'engage ? |
| JO ! | « dio ! » Frappe ! |
| ZER DA ? | « Ser da ? » qu'est ce que c'est ? (interrogation au juge) |
| ONA ! | elle est bonne ! |
| FALTA ! : | elle est fausse ! |
| HIRI ! : | à toi ! |
| ENI ! : | « éni » à moi ! |
| UTZI ! | « outsi » laisse ! |

Une "petite" histoire de la pelote en bande dessinée

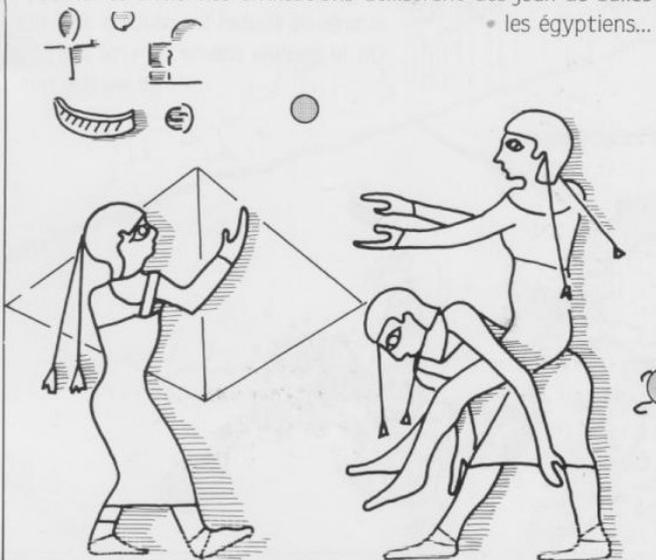
Dès les premiers temps préhistoriques, l'homme éprouva le besoin de lancer...



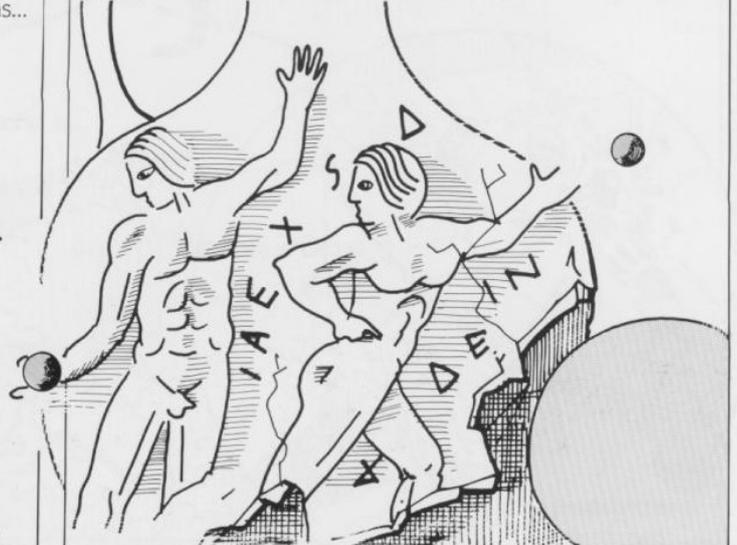
...pour chasser, se défendre... ou pour s'amuser !!



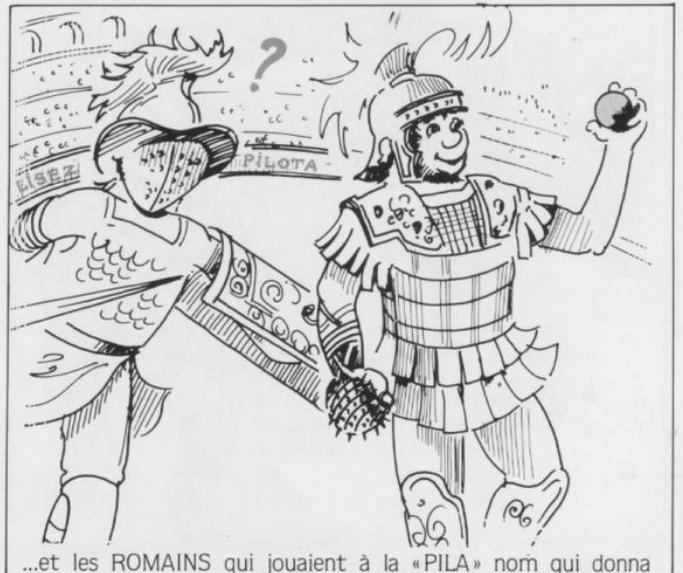
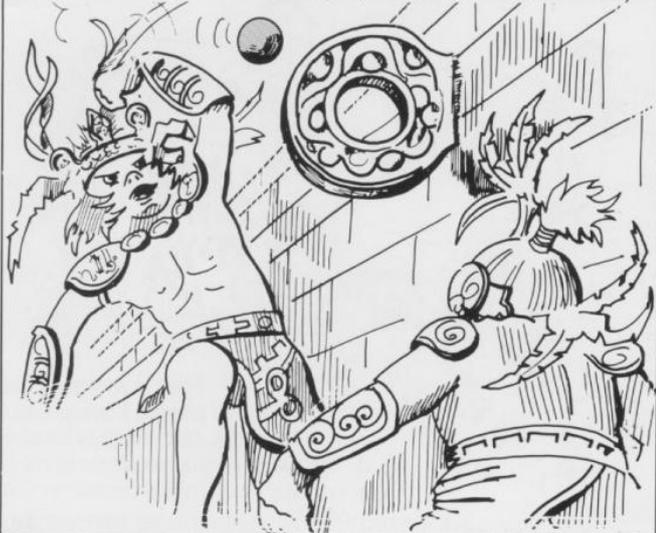
Toutes les anciennes civilisations utilisèrent des jeux de balles
• les égyptiens...



...les grecs qui s'adonnaient à la sphéristique



...les mayas ou les aztèques qui pratiquaient le «pilimatum»



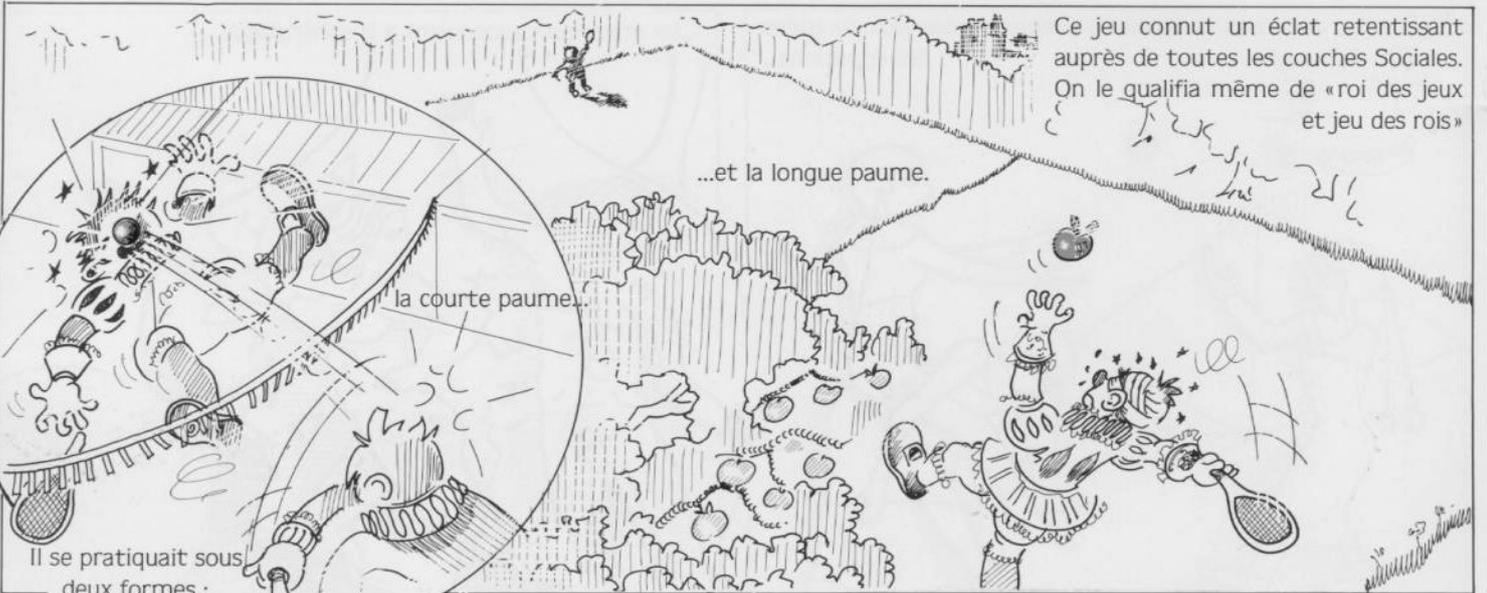
...et les ROMAINS qui jouaient à la «PILA» nom qui donna naissance au mot «PILOTA» qui signifie «pelote» en basque.



Au Moyen âge, les ARABES introduisirent le JEU de PAUME en EUROPE.

Ce jeu, qui connut un essor rapide, se développa de la fin du Moyen âge jusqu'à la révolution française, dans toute l'Europe occidentale

Handball!

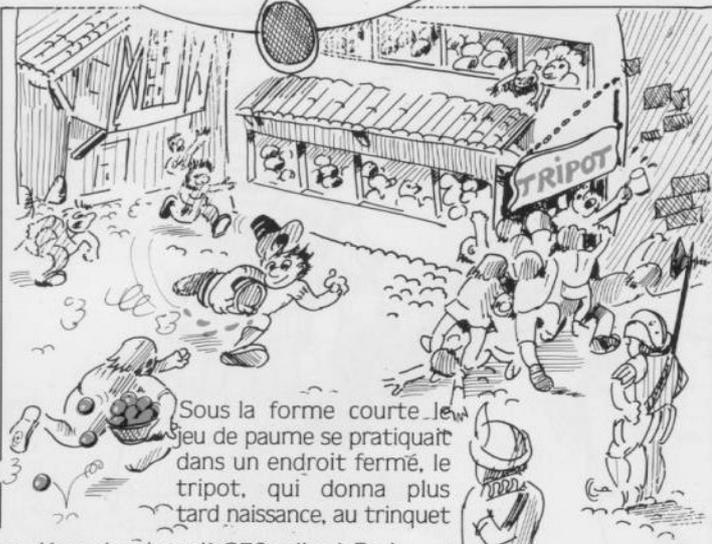


Ce jeu connut un éclat retentissant auprès de toutes les couches Sociales. On le qualifia même de « roi des jeux et jeu des rois »

...et la longue paume.

la courte paume.

Il se pratiquait sous deux formes :



Sous la forme courte le jeu de paume se pratiquait dans un endroit fermé, le tripot, qui donna plus tard naissance, au trinquet

on dénombra jusqu'à 250 salles à Paris, 40 à orléans, 20 à Bordeaux et... 2 à Bayonne

La courte Paume donna lieu à une véritable industrie

En 1596, la Paume faisait vivre à Paris 7000 personnes (ouvriers fabricants raquettes, gardiens de jeux)



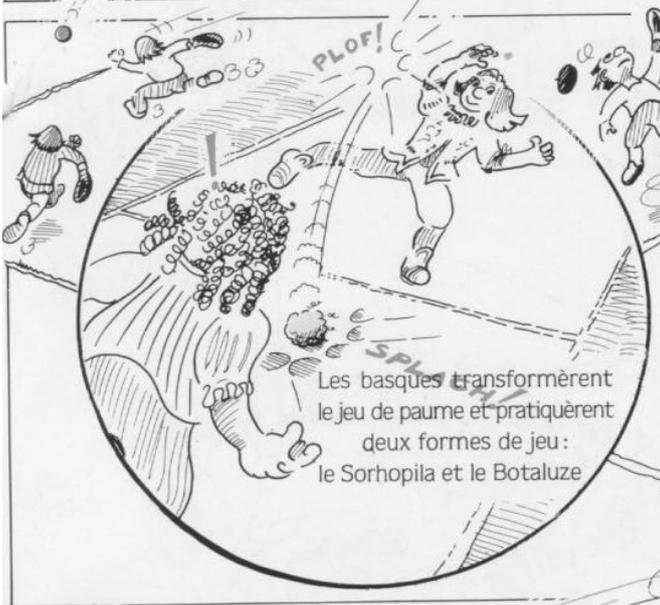
Tout le monde jouait à la paume. L'adage « Jeux de mains, jeux de vilains viendrait du fait que les gens du peuple s'adonnaient à la paume avec leurs mains contrairement aux aristocrates qui utilisaient des battoirs dans leurs fameux tripots

Le jeu de paume n'échappera pas au déclin des époques.

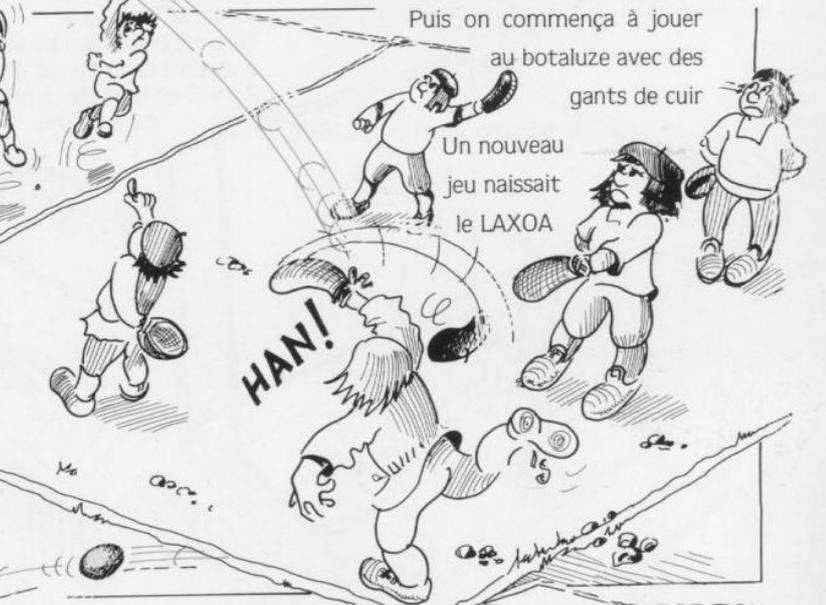
...et partout en EUROPE, il disparut peu à peu...

...Partout? - NON!!!

...SAUF dans un PAYS entre mer et montagne: « le pays des Basques ».



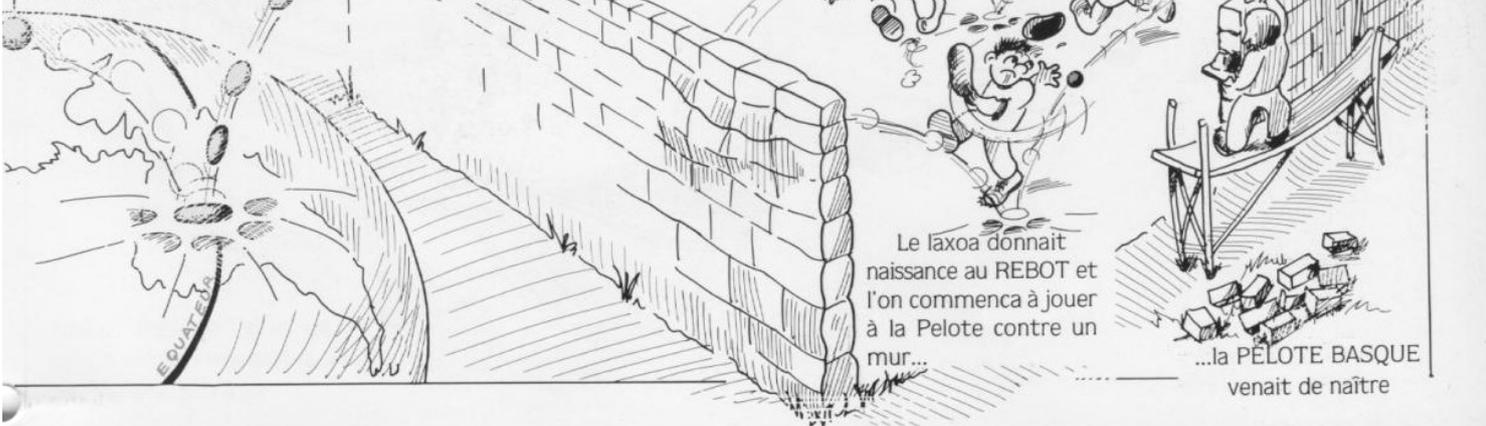
Les basques transformèrent le jeu de paume et pratiquèrent deux formes de jeu: le Sorhopila et le Botaluze



Puis on commença à jouer au botaluze avec des gants de cuir

Un nouveau jeu naissait le LAXOA

Avec l'arrivée du caoutchouc d'Equateur et son utilisation dans la confection des Pelotes, les BASQUES furent contraints de construire des murs pour "arrêter" ces balles devenues très vives!



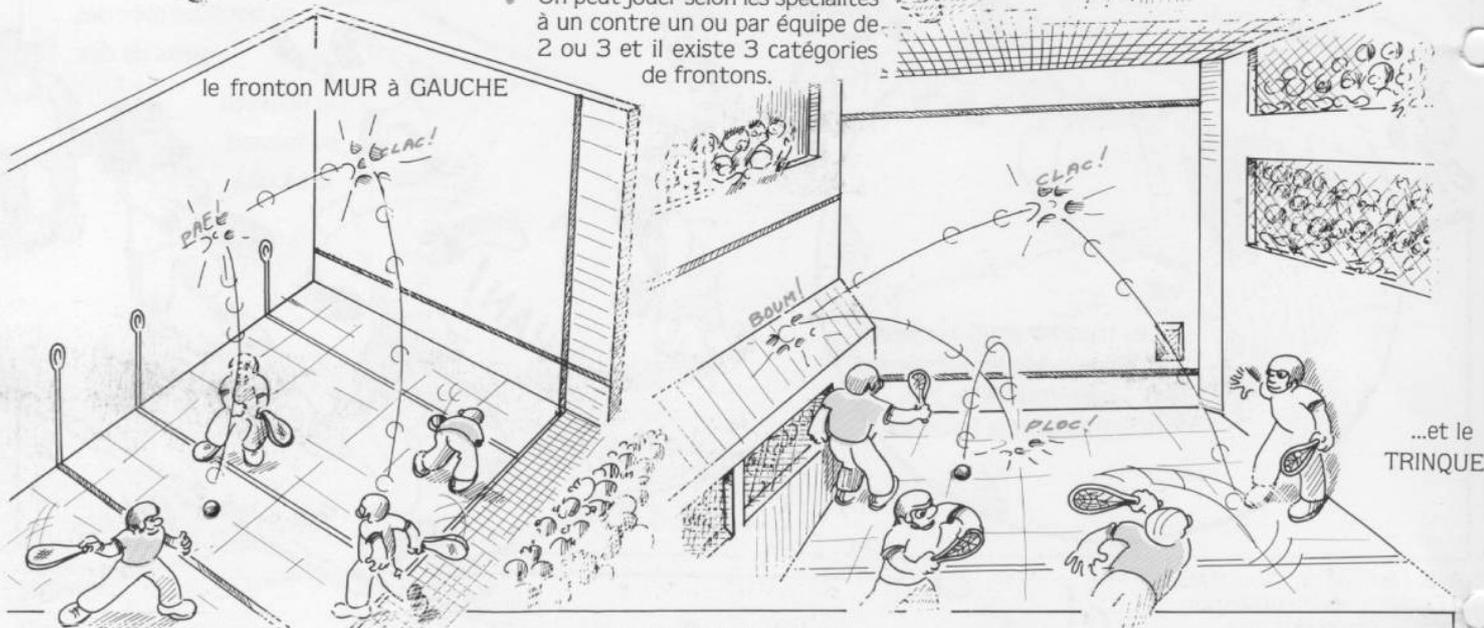
Le laxoa donnait naissance au REBOT et l'on commença à jouer à la Pelote contre un mur...

...la PELOTE BASQUE venait de naître

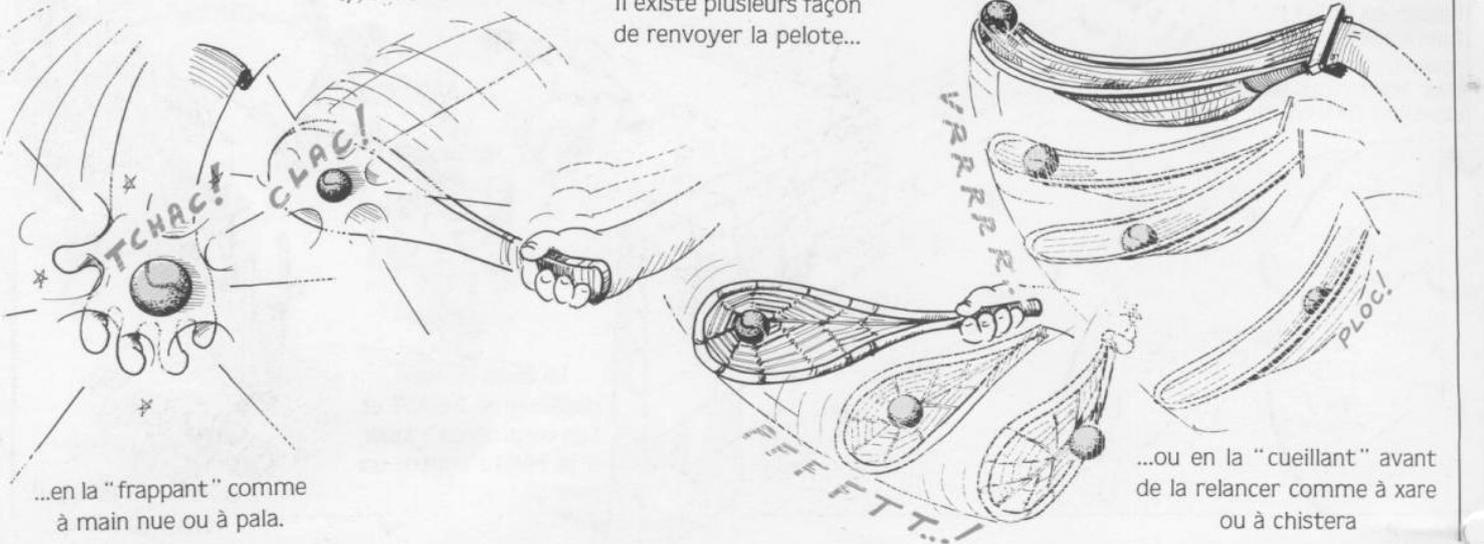
La pelote basque est un jeu très simple. Il suffit d'envoyer la balle à l'endroit où votre adversaire aura le moins de chance de la renvoyer. Si vous'y arrivez, vous marquez un POINT. La première équipe qui atteint un score défini selon la spécialité (22, 30, 40, ou 50 points) remporte la PARTIE, c'est à dire le match.



On peut jouer selon les spécialités à un contre un ou par équipe de 2 ou 3 et il existe 3 catégories de frontons.



Il existe plusieurs façon de renvoyer la pelote...



...en la "frappant" comme à main nue ou à pala.

...ou en la "cueillant" avant de la relancer comme à xare ou à chistera

Les circonscriptions du 64 dotées d'un "KIT PELOTE"

Dans le cadre du partenariat liant USEP, Fédération Française de Pelote Basque et Éducation Nationale, le Conseiller Pédagogique Départemental pelote basque et le Délégué USEP 64 ont remis à chaque CPC EPS un kit de matériel à destination des élèves et enseignants de leur circonscription.

Ce kit permettra une pratique adaptée de la main nue mais également de la pala et du xister.

Un livret pédagogique en cours d'expérimentation accompagne cette dotation.



BIBLIOGRAPHIE

- « La galerie des champions » (tomes 1 et 2) éditions publicitaires Edisud
- ERVITI B : « Jean Baptiste Harrambillet , joueur de légende» éditions Atlantica
- ETCHETO L (Chipitey) : « Ils étaient les meilleurs » Imprimerie Porché
- GUYOT J et AMESTOY K : « Cancha » LM éditions
- LAGISQUET R. (Bota) : « Chiquito de Cambo, l'Unique » éditions R. Fitte
- LAGISQUET R. (Bota) : « La pelote Basque, son art, ses secrets, ses règles » éditions Solar
- PHILIPPE P. : « Carnets du sport- La Pelote Basque » éditions Milan
- RENARD M. et CORREA J. : « Gora pilota » éditions Rovel
- TOULET L. (Eskutik) : « La fabuleuse histoire de la pelote Basque »
- TOULET L. (Eskutik) : « La pelote Basque- Histoire, Technique et Pratique » éditions de Vecchi
- ARRAMENDY J. : « le jeu, la balle et nous » éditions Atlantica
- PERE P. : « Rebot passion » éditions Atlantica
- ALLAUX JP. Et FOLLET E. : « La pelote Basque- De la paume au gant » JSD éditions
- SABALO P. : « La pelote Basque- Mémoire du sport »
- PERE P. : « Chistera joko garbi mon ami- pratique de la pelote à l'aide d'un chistera »
- SALLIER F. : « un siècle de pelote basque dans les Landes »
- EVRARD R. : « La pelote Basque en sol mineur »
- SABALO P. : « A la découverte de la Pelote Basque...le Chistera »
- SABALO P. : « Pour connaître la Pelote Basque »