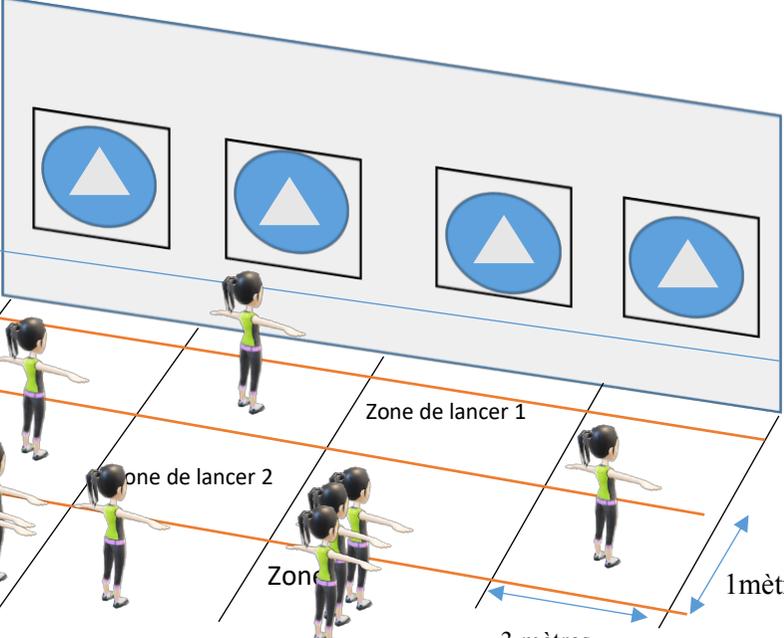


SEANCE : ATTEINDRE LA CIBLE AU MUR

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Lancer la pelote pour qu'elle atteigne une cible au mur depuis une zone donnée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1point pour la grande cible atteinte • 2 pts pour la moyenne • 3 pts pour la petite <p>J'ai un point supplémentaire si je rattrape ma pelote à deux mains après un rebond au sol.</p> <p>Dans un 2^{ème} temps je frappe la pelote au lieu de la lancer.</p> <p>Évolution 1 de la situation :</p> <p>Par 2 en coopération, je lance ou tape la pelote de façon à ce qu'elle atteigne la cible au mur au-dessus de la ligne du falta et mon partenaire l'attrape et inversement.</p> <p>Évolution 2 de la situation :</p> <p>1 contre 1, je dois marquer plus de points que mon adversaire en 10 lancers (ou en 1min).</p>	<p>Marquer le plus de points possibles en 10 tentatives</p> <p>Idem en échangeant avec mon partenaire</p> <p>Idem mais contre un adversaire</p>	<p>Marques au sol (distances variables suivant âge et niveau de pratique).</p>  <p><i>Attention au positionnement des jambes !!! La jambe gauche en avant facilite les frappes de la main droite et inversement.</i></p>	<p>Réussir au moins 7 lancers dans une cible sur 10</p> <p>Lien video</p>

COMMENT FAIT-ON ?

- L'enfant adapte la force et la précision de la frappe afin de favoriser la réception.
- L'enfant doit maîtriser sa pelote en la gardant près de lui.
- Dès que j'ai frappé la pelote je me replace au centre de la kantxa
- Je regarde mon adversaire frapper la pelote avant de me déplacer (anticiper au maximum le déplacement)
- Je me positionne dans l'axe du rebond de la pelote avant de frapper.

Pour simplifier :

Agrandir la cible
Se rapprocher pour lancer

Pour aller plus loin :

J'annonce la cible que je vais atteindre
Réduire le nombre de cible
Utiliser la main « faible », en général celle « qui n'écrit pas »
S'éloigner du mur
Réduire la taille des cibles

LEXIQUE PELOTE À L'ECOLE CYCLE 2

NOMBRE DE JOUEURS	Jeu de Quiñela: 1 contre 1 (« Buruz buruka ») , les autres joueurs arbitrent.
REPLACEMENTS	Dès qu'un joueur a marqué le point, le joueur en attente prend la place de celui qui a perdu le point.
TERRAIN	Environ 4m de large sur 6m de long, mais n'importe quel mur auquel correspond un sol lisse peut faire l'affaire.
HAUTEUR DE LA LIGNE (la raie)	90cm ou 80 cm ?
TEMPS DE JEU	Environ 5 minutes ou alors en 5 points.
ENGAGEMENT DEBUT DE LA PARTIE	L'engagement : « Sakea ». Le joueur entrant en jeu engage. Avant d'engager, le joueur demande à son adversaire « Jo ? » (Signifie « prêt ? Je peux jouer ? »), et attend la réponse de l'adversaire « Jo ! » (Signifie « joue ! »). Il fait ensuite rebondir sa pelote et la frappe. Il doit dépasser une ligne au sol (2m du mur) pour qu'il engage « franchement ».
ARBITRAGE	Les joueurs ne jouant pas sont arbitres. En cas d'incertitude, le joueur peut demander son avis à l'arbitre « Zer da ? » (Comment est-elle ?) L'arbitre annonce : <ul style="list-style-type: none"> - « FALTA » lorsque la pelote est fausse ... - « ONA » « JO » lorsque la pelote est bonne - « BERRIZ » si le point est à rejouer (gêne...)
LES REGLES ESSENTIELLES	<ul style="list-style-type: none"> - La pelote doit toucher le mur au-dessus de la ligne (la ligne est considérée comme fausse). - La pelote doit rebondir à l'intérieur du terrain (la ligne est considérée comme extérieure au terrain / fausse). - Les joueurs doivent renvoyer la pelote avant le deuxième rebond, selon les modalités liées à leur niveau (lancer, renvoi après amorti, renvoi direct).
VOCABULAIRE	Plaza gizon : « Le garçon de la place », désigne le comportement respectueux et exemplaire du joueur, envers son adversaire et envers les arbitres. Kantxa : l'aire de jeu Pour communiquer avec son partenaire : Utzi : laisse Zuri / Hiri : à toi Aire : à la volée
MATERIEL	Pelote ou pelote de tennis / Un mur