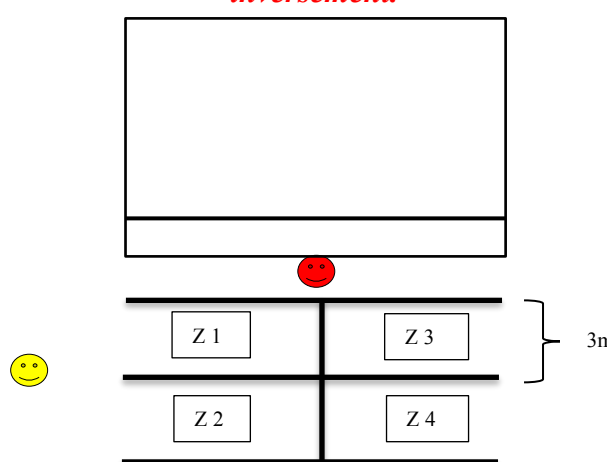


SEANCE : ATTEINDRE UNE CIBLE AU SOL

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
Je lance ou frappe fort au-dessus de la ligne au mur pour dépasser une ligne au sol. Je regarde où retombe la pelote pour son premier bond et note le résultat. Je choisis l'endroit qui me paraîtra le meilleur pour effectuer mes lancers ou frappers 10 tentatives - Modalités différentes suivant les capacités des élèves : Groupe 1 : lancer Groupe 2 : frapper Groupe 3 : frapper après élan Evolution de la situation : 1 contre 1 L'enfant 😊 annonce une zone au sol à toucher. L'enfant 😡 essaie de toucher cette zone. J'ai un point si j'ai réussi, mon adversaire obtient un point si j'échoue.	Engager en frappant ou lançant la pelote de façon à lui faire dépasser une ligne marquée au sol, ou de trouver une zone.	1 pelote par enfant 4 zones au sol (languette) <i>Attention au positionnement des jambes !!! La jambe gauche en avant facilite les frappes de la main droite et inversement.</i>  (Penser à adapter les largeurs des zones selon les capacités des élèves)	Nombre de pelotes qui touche la zone au sol en fonction de la tache demandée. Au moins 8 pelotes sur 10. Lien vidéo

Pour simplifier :

Agrandir les cibles
Se rapprocher du mur

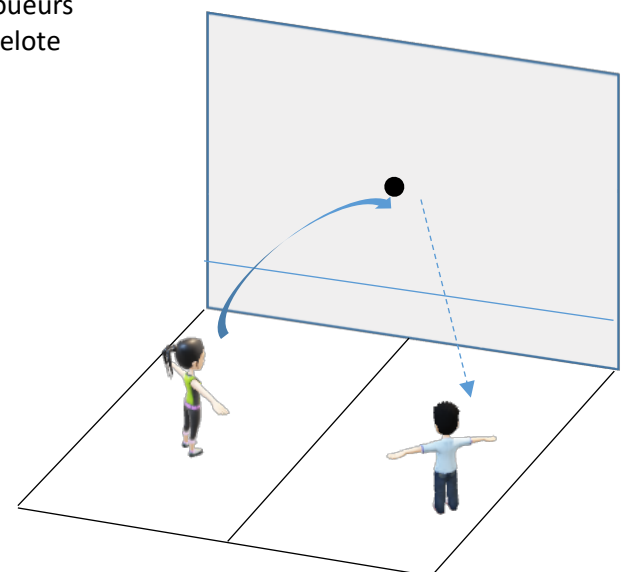
COMMENT FAIT-ON ?

- Pour atteindre une zone proche (Z1/Z3) : frapper la pelote par-dessous en contrôlant sa force ou frapper la pelote par le côté, viser le « ras de ligne au mur » avec une trajectoire tendue.
- Pour atteindre une zone lointaine (Z2/Z4) : frapper la pelote par-dessous, viser le haut du mur par une trajectoire en cloche.

Pour aller plus loin :

Ajouter plusieurs zones au sol,
S'éloigner du mur

SEANCE : ATTEINDRE UNE CIBLE AU SOL AVEC UN PARTENAIRE

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
Je frappe la pelote au mur pour l'envoyer dans la zone de mon partenaire. Étape 1 : Lancer la pelote contre le mur pour faire « un cadeau » à son partenaire ; il la rattrape à 2 mains après un rebond puis la relance. Étape 2 : frapper + contrôler la pelote à 1 main Étape 3 : frapper la pelote sans l'arrêter Évolution de la situation : - Changer de zone - En Z1 jouer de la main gauche et en Z2 jouer de la main droite.	Lancer ou frapper la pelote contre le mur afin qu'elle rebondisse dans la zone de mon adversaire.	1 cancha divisée en 2 zones 2 joueurs 1 pelote 	Etablir puis battre le nombre d'échanges de pelotes avec mon partenaire (notion de records) Lien vidéo

COMMENT FAIT-ON ?

Pour simplifier :
Agrandir les zones
Se rapprocher du mur

- Je frappe la pelote par-dessous pour lui donner une trajectoire en cloche pour que mon partenaire puisse avoir le temps de bien se placer.
- Mains formant un « nid » pour le receveur.

Pour aller plus loin :
Réduire les zones au sol
S'éloigner du mur

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 : - « FALTA » lorsque la pelote est fausse ... - « ONA » « JO » lorsque la pelote est bonne - « BERRIZ » si le point est à rejouer (gêne...)
LES REGLES ESSENTIELLES	- 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