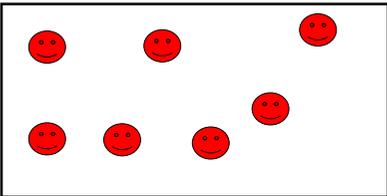


SEANCES 1 ET 2 : DECOUVERTE DE L'ACTIVITE « MANIPULER »

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
Mise en train : L'enseignant donne une action à réaliser, les enfants doivent la réaliser au moins 5 fois de suite ou pendant quelques secondes (Pas chassés – talon fesses – lever de genoux – sauter au signal – marcher en canard – se suivre par 2 avec changements de directions).	Réaliser l'action 5 fois de suite ou pendant quelques secondes	Dans un espace réduit, les élèves trottent	Tous les élèves sont en activité
<p>1 – Sans se déplacer, l'enfant lance la pelote verticalement et l'attrape avant qu'elle ne tombe au sol.</p> <p>2 – Sans se déplacer, l'enfant fait rebondir la pelote au sol et l'attrape.</p> <p>3 - L'enfant lance la pelote verticalement et l'attrape avant qu'elle ne tombe au sol en marchant.</p> <p>4 - L'enfant fait rebondir la pelote au sol et l'attrape en marchant.</p> <p><i>Evolution :</i></p> <p><i>Lancer et frapper des mains (1,2,3 fois) avant d'attraper la pelote.</i></p> <p><i>Lancer et frapper ses cuisses avec les deux mains avant d'attraper la pelote.</i></p> <p><i>Rattraper la pelote paume vers le haut, vers le bas.</i></p> <p>Mêmes consignes en trotinant.</p>	Réaliser plusieurs fois de suite les actions sans perdre la pelote	<p>1 pelote par enfant</p> 	<p>L'enfant doit maîtriser sa pelote en la gardant près de lui. 8 actions sur 10 réussies.</p> <p>Lien vidéo</p>

COMMENT FAIT-ON ?

- Je fais le rebond de la pelote devant moi et sur le côté,
- Le rebond de la pelote doit être droit, hauteur de hanche,
- Position des jambes : la jambe gauche en avant facilite les frappes de la main droite et inversement
- 2 types de frappes : Frappe par-dessous pour lever la pelote et se replacer, Frappe latérale pour accélérer le jeu et jouer sur les côtés

Pour simplifier :

Rattraper la pelote à deux mains
Rester sur place

Pour aller plus loin :

Taper dans les mains ou sur les cuisses avant de rattraper la pelote.
Le faire en se déplaçant

SEANCES 1 ET 2 : DECOUVERTE DE L'ACTIVITE VERS LA SITUATION DE REFERENCE EN 1C1

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE										
<p>Jouer avec son partenaire de façon à établir un record d'échanges. On compte le nombre de pelotes atteignant le mur au-dessus de la ligne. Nombre limité d'échanges ou record, autoriser 2 rebonds. Évolutions de la situation : Niveau 1 : lancer/ arrêt de la pelote avant de relancer Niveau 2 : lancer ou frappe après contrôle ou 2 rebonds Niveau 3 : frappe directe.</p> <p style="text-align: center;">Lien vidéo</p>	<p>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>	<p>1 kantxa 4m x 6m 2 joueurs (1 avec 1) 1 pelote</p>	<p>Proposition de fiche de marque pour les records de durée de l'échange</p> <p>Date : _____ Nom de l'élève : _____ Nom de son partenaire : _____</p> <p>ATELIER DUREE DE L'ECHANGE :</p> <table border="1"> <tr> <td>Série 1 : _____ points</td> <td>Série 6 : _____ points</td> </tr> <tr> <td>Série 2 : _____ points</td> <td>Série 7 : _____ points</td> </tr> <tr> <td>Série 3 : _____ points</td> <td>Série 8 : _____ points</td> </tr> <tr> <td>Série 4 : _____ points</td> <td>Série 9 : _____ points</td> </tr> <tr> <td>Série 5 : _____ points</td> <td>Série 10 : _____ points</td> </tr> </table>	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
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												
<p>Jouer contre un adversaire. Partie en temps (1 c 1) de 5min. Dès que la pelote sort des limites de l'aire de jeu (kantxa) elle est fausse (falta). Possibilité de jouer à 1 où 2 rebonds. Possibilité de lancer ou frapper la pelote.</p>	<p>Gagner la partie</p>	<p>1 kantxa 4m x 6m 2 joueurs (1 contre 1) 1 pelote</p>	<p>Lancer/frapper la pelote afin de la placer à l'endroit où l'adversaire n'est pas, plus souvent que son adversaire = gagner 1 point</p>										

COMMENT FAIT-ON ?

Pour simplifier :

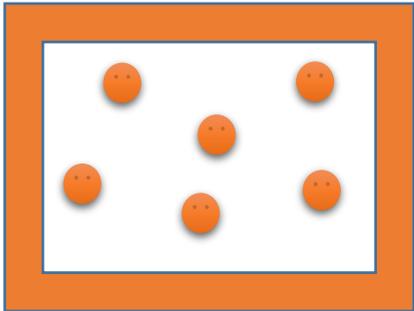
Rester au niveau 1,
Réduire la distance par rapport au mur

- Position des jambes : la jambe gauche en avant facilite les frappes de la main droite et inversement
- En coopération : Frappe par-dessous pour lever la pelote et permettre à son partenaire de bien se replacer,
- En opposition : Frappe latérale pour accélérer le jeu et jouer sur les côtés.

Pour aller plus loin :

Agrandir l'espace de jeu,
N'autoriser qu'un seul rebond,
Éviter une zone au sol/ au mur
(cible au sol/ au mur)

SEANCE : MANIPULER LA PELOTE

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Sur place :</p> <ul style="list-style-type: none"> Sans bouger, rattraper la pelote des 2 mains après l'avoir faite rebondir Rattraper à une main paume vers le haut (lancer vers le sol d'une main, rattraper avec la même main/avec l'autre main) Rattraper paume vers le bas (idem) Lancer verticalement d'une main, rattraper à 1 ou 2 mains, après le rebond/ avant que la pelote rebondisse = « de volée » Dribble : faire varier la hauteur des bonds <p>Reprendre les exercices en marchant ou en courant. Alternier les deux mains</p>	<p>Jeu 1 : lancer 10 fois la pelote et la rattraper</p>		<p>Réussir « faire rebondir »/rattraper ou lancer/rattraper 8 fois sur 10</p>
<p>Parcours</p> <p>Faire le tour des plots en faisant rebondir la pelote au sol sur la phase aller, puis le lancer en l'air sur la phase retour. Possibilité de la faire sous forme de course.</p>	<p>Jeu 2 : finir le parcours sans perdre la pelote ou toucher les plots</p>		<p>Réussir le parcours 8 fois sur 10</p> <p>Lien vidéo</p>
<p>Le cadeau</p> <p>Sans bouger, je lance la pelote d'une main vers mon camarade pour lui faire « un cadeau » ; il la rattrape et me la renvoie à son tour.</p> <p>Puis sans bouger, je fais rebondir la pelote d'une main vers mon camarade pour lui faire « un cadeau » ; il la rattrape et me la renvoie à son tour.</p>	<p>Jeu 3 : faire le plus grand nombre d'échanges sans perdre la pelote</p>		<p>Avec mon camarade, établir puis battre notre record.</p> <p>Lien vidéo</p>

COMMENT FAIT-ON ?

Pour simplifier :

Utiliser les deux mains
Rester sur place
Réduire l'espace

- Je fais le rebond de la pelote devant moi et sur le côté,
- Le rebond de la pelote doit être droit, hauteur de hanche,
- Position des jambes : la jambe gauche en avant facilite les frappes de la main droite et inversement
- En coopération : Frappe par-dessous pour lever la pelote et permettre à son partenaire de bien se placer,
- En opposition : Frappe latérale pour accélérer le jeu et jouer sur les côtés.

Pour aller plus loin :

Faire tous les exercices en mouvement avec une seule main
Lancer plus loin ou plus haut
Agrandir le parcours, éloigner les joueurs sur le face à face

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