

MODULE D'APPRENTISSAGE « PELOTE BASQUE » CYCLE 2

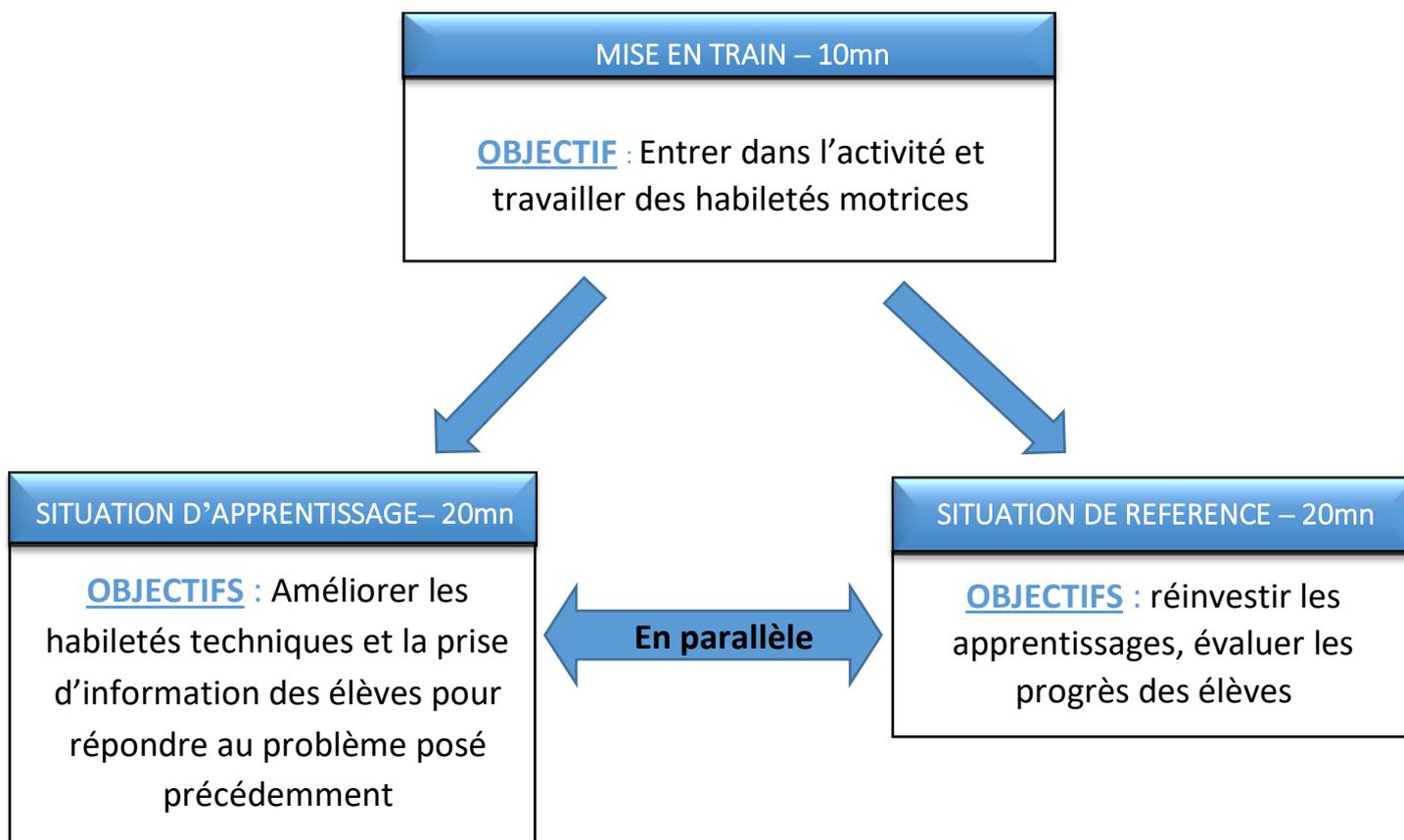
LOGIQUE DE CE MODULE D'APPRENTISSAGE :

Le parti pris est de proposer un enchaînement de séances suivant une progressivité qui nous paraît appropriée à des élèves de cycle 2.

Les dernières séances laissent une grande place à la situation de référence avec des propositions d'aménagements pour travailler la stratégie et la vitesse de jeu.

Afin de mieux connaître la pratique sociale de référence, il nous paraît important de visionner en classe des vidéos avant et pendant la mise en place du module.

Canevas d'une séance :

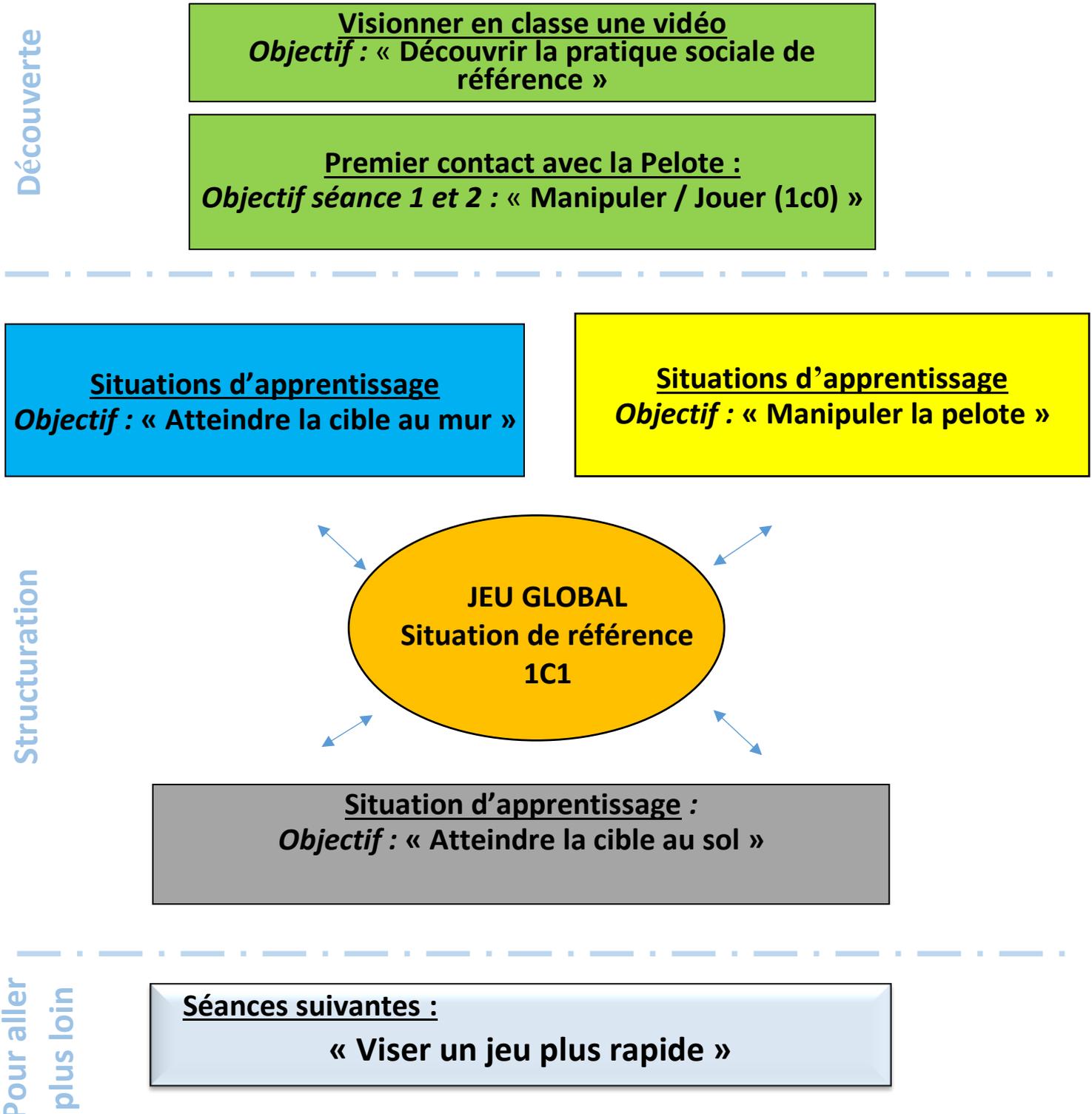


Organisation du module :

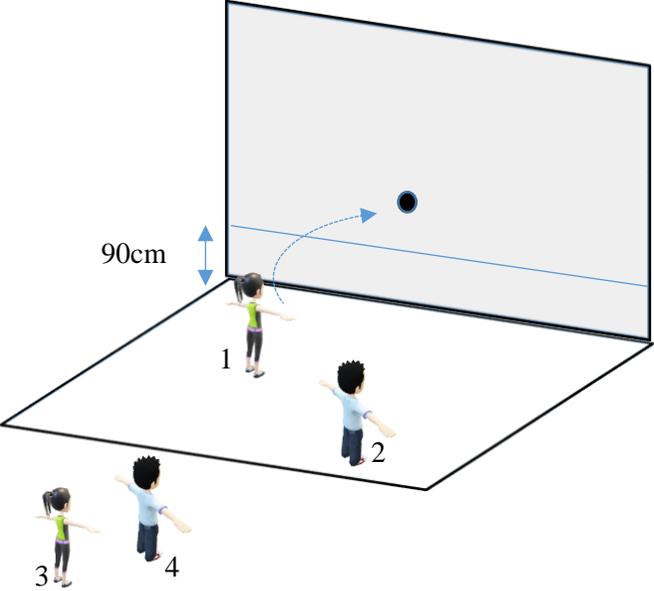
L'organisation du module est donnée de manière à laisser une certaine liberté dans le choix de la progressivité, qui peut se construire au fil des séances, en suivant l'ordre d'apparition des difficultés des élèves.

Cependant, nous proposons trois grands temps chronologiques (découverte de l'activité, structuration, pour aller plus loin).

La séance de découverte « Premier contact avec la pelote » est destinée à être menée en début de module, permettant une entrée dans l'activité adaptée à tous les élèves. Elle nous semble être incontournable.



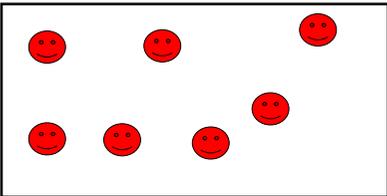
Présentation de la situation de référence 1C1 en Quiñela

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>4 joueurs numérotés de 1 à 4 sur un terrain de 4m x 6m en file indienne derrière chaque aire de jeu (on peut jouer jusqu'à 6).</p> <p>Le joueur 1 bute (engage - plusieurs essais possibles en cas d'échec initial) et affronte le joueur 2 sur un point.</p> <p>Le perdant sort et se place derrière le joueur 4.</p> <p>Le vainqueur marque un point et affronte le joueur 3 qui engage. Etc...</p> <p>Si un joueur gagne trois points d'affilée, il cède sa place.</p> <p>Les élèves qui ne jouent pas ont le rôle d'arbitre.</p> <p><u>Un joueur remporte le point si :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La pelote de l'adversaire n'atteint pas le mur ou touche le mur au-dessous de la ligne, - La pelote de l'adversaire rebondit en dehors des limites du terrain, la ligne étant considérée comme extérieure au terrain / fausse, - L'adversaire ne parvient pas à renvoyer la pelote avant le nombre de rebonds définis / le deuxième rebond. 	<p>Rempporter le plus grand nombre de parties.</p>		<p>Être le premier à marquer 10 points / Avoir marqué le plus grand nombre de points en 5 mn.</p> <p>Lien video</p>

COMMENT FAIT-ON ?

- **L'engagement :**
 - Je fais le rebond de la pelote devant moi et sur le côté,
 - Le rebond de la pelote doit être droit, hauteur de hanche,
 - J'attends que la pelote redescende avant de la frapper.
- **Frappe de la pelote :**
 - 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.
- **Déplacement / Replacement :**
 - 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
- **Jouer dans l'espace libre :**
 - Je prends l'information sur la position de mon adversaire sur la kantxa avant de frapper la pelote, pour jouer dans un espace libre.

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 trottaient	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" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <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 :

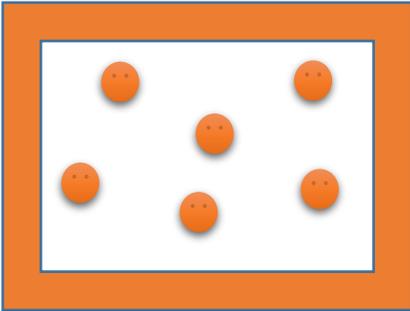
Rester au niveau 1,
Réduire la distance par rapport au mur

- 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 :

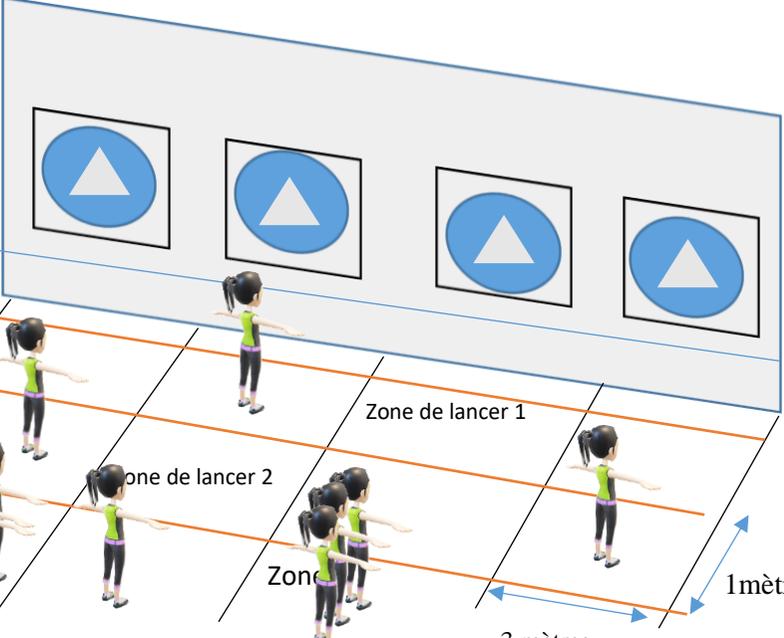
Utiliser les deux mains
Rester sur place
Réduire l'espace

- 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

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

SEANCE : ATTEINDRE UNE CIBLE AU SOL

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>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.</p> <p>Je choisis l'endroit qui me paraîtra le meilleur pour effectuer mes lancers ou frappers</p> <ul style="list-style-type: none"> 10 tentatives Modalités différentes suivant les capacités des élèves : Groupe 1 : lancer Groupe 2 : frapper Groupe 3 : frapper après élan <p>Evolution de la situation : 1 contre 1 L'enfant 😊 annonce une zone au sol à toucher. L'enfant 😞 essaie de toucher cette zone.</p> <p>J'ai un point si j'ai réussi, mon adversaire obtient un point si j'échoue.</p>	<p>Engager en frappant ou lançant la pelote de façon à lui faire dépasser une ligne marquée au sol, ou de trouver une zone.</p>	<p>1 pelote par enfant 4 zones au sol (languette)</p> <p>Attention au positionnement des jambes !!! La jambe gauche en avant facilite les frappes de la main droite et inversement.</p> <p>(Penser à adapter les largeurs des zones selon les capacités des élèves)</p>	<p>Nombre de pelotes qui touche la zone au sol en fonction de la tache demandée. Au moins 8 pelotes sur 10.</p> <p>Lien vidéo</p>

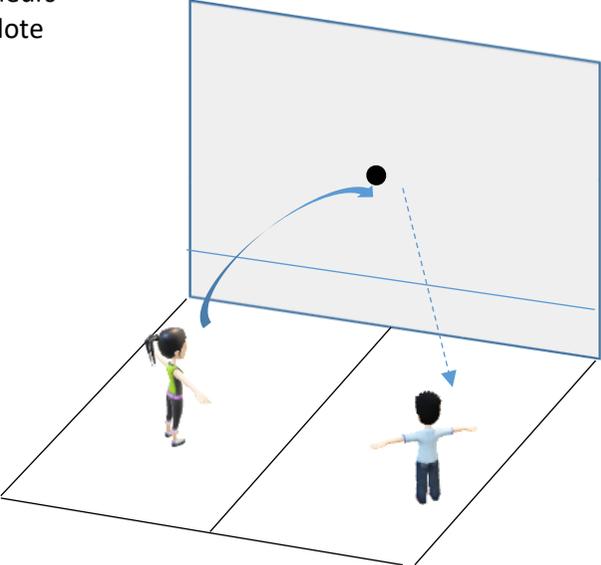
Pour simplifier :
Agrandir les cibles
Se rapprocher du mur

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
<p>Je frappe la pelote au mur pour l'envoyer dans la zone de mon partenaire.</p> <p>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.</p> <p>Étape 2 : frapper + contrôler la pelote à 1 main</p> <p>Étape 3 : frapper la pelote sans l'arrêter</p> <p>Évolution de la situation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Changer de zone - En Z1 jouer de la main gauche et en Z2 jouer de la main droite. 	<p>Lancer ou frapper la pelote contre le mur afin qu'elle rebondisse dans la zone de mon adversaire.</p>	<p>1 cancha divisée en 2 zones 2 joueurs 1 pelote</p> 	<p>Etablir puis battre le nombre d'échanges de pelotes avec mon partenaire (notion de records)</p> <p>Lien vidéo</p>

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 : <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

SYNTHESE DES PROGRAMMES CYCLE 2 : cycle des apprentissages fondamentaux

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.

- Amener les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé.
- Assurer l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap.
- Initier au plaisir de la pratique sportive.

Programmation

Chaque cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage permettant de construire des compétences motrices, méthodologiques et sociales.
Un projet pédagogique définit un parcours de formation.

Socle commun	Compétences générales	Champ d'apprentissage	Attendus de fin de cycle
Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. - Adapter sa motricité à des environnements variés. - S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui. 	Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée	<p>Activités athlétiques aménagées</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés. - Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin. - Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres. - Remplir quelques rôles spécifiques.
Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	<p>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. - Apprendre à planifier son action avant de la réaliser. 	Adapter ses déplacements à des environnements variés	<p>Natation, activités de roue et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion. - Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. - Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.
Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur,...). - Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. - Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe. 	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	<p>Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action qu'il a inventée. - S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.
Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être - Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques. 	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	<p>Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, bétet, pelote au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes</p> <p>Dans des situations aménagées et très variées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples - Connaître le but du jeu - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.
Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. - Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif. 		

BIBLIOGRAPHIE

Ce document pédagogique construit en partenariat, s'est inspiré des travaux précédemment menés en 2010 par Titto Aycaguer, Conseiller pédagogique départemental pelote.

- « 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 : « Kantxa » 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 pelote et nous » éditions Atlantica
- PERE P.: « Rebot passion » éditions Atlantica
- ALLAUX JP. et FOLLET E. : « La pelote Basque- De la paume au gant » J&D 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 »