La pelote basque
une découverte culturelle

Pratique sportive, les jeux de pelote offrent un répertoire fondamental d'actions motrices dans une forme jouée traditionnelle.

Depuis toujours, les jeux de balle, de frappe ou de renvoi font partie des activités naturelles des jeunes enfants. Aujourd'hui, ils doivent reconquérir une place dans la société qui a tendance à n'en percevoir qu'une pratique folklorique.

Un peu d'histoire

Les origines de la pelote se confondent avec celles des jeux de balle face à face : la longue paume à l'extérieur ou la courte paume à l'intérieur de bâtiments spécialement dédiés à cette activité, les *tripots* ou les *triquets*. La période du Moyen-âge jusqu'au XVIII[e] siècle fut particulièrement propice à ce jeu que l'on pratiquait dans toute l'Europe. Puis son engouement déclina sauf dans certaines régions comme les Flandres et la Provence où l'on continue à le pratiquer sous des formes diverses, ou encore en Angleterre où il se transforma plus tard en *lawn tennis*.

Au Pays Basque également, les jeux de face perdurent jusqu'à l'introduction de la gomme à l'intérieur de la balle qui n'était confectionnée auparavant que de tissus et de cuir serrés puis cousus. La pratique vis-à-vis d'un ou d'une équipe d'adversaires est alors remplacée par un jeu de renvoi après frappe vers un mur : le fronton. Ce jeu appelé *blaid* en son temps était fort peu considéré et restait destiné aux seuls vétérans ou aux enfants désireux de passer un moment de loisir. Ce n'est que plus tard, avec l'apparition d'engins comme le *chistera* (sorte de panier en osier fixé à la main des joueurs) ou des *palas* (raquettes en bois de différentes formes, épaisseur et taille) que les joutes opposant des adversaires restés parfois illustres 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. Ils revinrent en ayant apporté leur touche et leur ingéniosité aux instruments ou balles qu'ils utilisaient. C'est ainsi que l'on peut jouer actuellement avec des raquettes argentines *xare*, des paletons ou encore des *frontenis*, tous ces instruments sans oublier la main nue font le charme d'un seul sport, d'un même jeu, la pelote !

Cesta punta, chistera, pala, xare, main nue

Les modes de jeu

Les jeux de pelote basque peuvent se classer en deux types distincts.

- Les jeux directs : ce sont les plus anciens, dans lesquels les joueurs jouent face à face. Le mur est une simple limite de jeu et n'a aucune valeur et on y compte comme au tennis. Tel est le rebot ou pasaka (cf. fiche Cycle 3, p. 21).
- Les jeux indirects : la pelote est jouée contre un mur dont le rôle est principal, chaque joueur ne frappant la pelote qu'après son choc contre le mur. À cette famille appartiennent tous les autres jeux de pelote où l'on compte par point, comme *cesta-punta, joko garbi, frontenis, paleta-gomme, paleta-cuir, pala corta grosse pala, xare, main nue.*

Les règles de base

Un jeu sportif

Quelle que soit la spécialité considérée, la logique interne de l'activité consiste à mettre la pelote hors de portée de l'adversaire dans un espace donné. Il faut faire preuve d'agilité, de force et d'intelligence pour l'emporter sur des adversaires que l'on n'a pas le droit de gêner dans leurs déplacements pour atteindre la pelote même si l'on se croise en permanence dans l'espace de jeu. Des meilleurs dans l'anticipation, de ceux qui perçoivent

Photo : auteurs / Illustration : J.-P. Labrousse / Revue EPS.

plus rapidement les trajectoires de la pelote, on dit qu'ils ont la *bista*.

L'arbitrage

Dans certains cas litigieux on peut faire appel aux juges que l'on interpelle en annonçant « *zer da* ».

• Si la pelote est bonne et doit poursuivre sa trajectoire, ils répondent immédiatement « *ona !* ».

• Sinon, ils disent « *falta !* » et le point est attribué au joueur ou à l'équipe qui le mérite.

Et de ceux qui ne contestent jamais, qui sont *fair play*, on dit qu'ils sont *plaza gizon !*

Le terrain

Les aires de jeu sont appelées *canchas*. À l'école primaire, tous les espaces sportifs (gymnase, cour, terrain de football) sont possibles et n'importe quel mur auquel correspond un sol lisse peut faire l'affaire. On trace une raie au mur à environ 80 cm du sol (hauteur du genou) et, contrairement au tennis, les pelotes touchant les lignes sont fausses.

Un mur peut également matérialiser le fond du terrain. Lorsque la pelote le frappe après un rebond au sol, on annoncera « *errebot* » et si elle l'atteint directement on annoncera « *paret* ».

Lorsque les parties de pelote se jouent dans une aire de jeu appelée trinquet, on y trouve un pan coupé, des chicanes, un pan *xilo* (cible permanente pour les joueurs) qui jouxte le mur de face ; le *tambour* est une sorte de couloir fermé par un toit de planches pentu. Il est placé le long du mur de droite et les *pelotaris* y font rouler la pelote.

Le jeu

Différentes formes de jeux sont pratiquées dont la *quiniela*. Il s'agit d'un jeu de 1 contre 1 avec élimination directe du perdant. Dans les cas de partie à 2 contre 2 (ou 3 contre 3), l'intervention des partenaires d'une équipe ne se fait pas en respectant un ordre chronologique (comme double du tennis) : les coéquipiers se parlent durant l'échange « *utzi* », « *hiri* » ou « *eni* », voire « *aire* ». La pelote est frappée alternativement au premier bond ou de volée par chaque adversaire ou équipe.

À l'école primaire, on autorise les débutants à contrôler la pelote d'abord du plat de la main avant de la renvoyer au 2e bond, on dit alors qu'ils jouent « à l'américaine ». On peut même, pour certains, saisir la pelote et la renvoyer en la lançant (comme au handball), cela s'appelle jouer à *besainka*.

Après l'engagement, le rebond de la pelote doit s'effectuer au-delà d'une certaine ligne. On peut, par convention, déterminer également une zone du rebond, entre 2 lignes. En primaire, sur des petits terrains, une ligne tracée au sol à environ 2 m 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?*». Ceux-ci, lorsqu'ils sont prêts répondent «*jo !*»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. ■

Jacqueline Morel,
Élue nationale USEP,
CPC-EPS, Quimper ouest (29) ;
Titto Aycaguer,
CPD-EPS Pelote basque (64).

Le petit glossaire du pelotari

Vocabulaire	Prononciation	Sens
aire	*aïré*	de volée !
besainka	*béchaïnka*	saisir la pelote et la renvoyer par un lancer
bista	*bichta*	la vista
eni	*éni*	à moi !
falta	*falta*	faute !
hiri	*iri*	à toi !
jo	*dio*	je joue ou je frappe
ona	*ona*	elle est bonne !
plaza gizon	*plassa guisson*	fair-play
utzi	*outsi*	laisse !
xilo	*chilo*	trou, cible
zer da	*sèrda*	qu'est-ce que c'est ?

L'école, l'USEP et les Championnats du monde 2010 en France

Depuis de nombreuses années, la pratique de la pelote basque dans le Sud-Ouest et en particulier dans les Pyrénées-Atlantiques a motivé un partenariat solide entre l'USEP, la Fédération française de pelote basque et l'Éducation nationale concrétisé par une convention de partenariat signée, entre ces 2 fédérations sportives, en 2007.

L'élaboration d'un kit de matériel à l'usage des classes et la conception d'un livret pédagogique permettent d'aborder les diverses facettes de cette activité en utilisant sa richesse pédagogique.

À l'occasion des Championnats du monde de pelote qui auront lieu en France à Pau, Lescar et Oloron-en-Béarn du 3 au 10 octobre 2010, l'USEP propose de nombreuses actions à travers tout le territoire. Les classes participantes auront la possibilité de confronter leurs connaissances sur l'origine de la pelote, la diversité de ses pratiques, la variété des spécialités lors de multiples rencontres ayant pour objet de donner encore plus de sens à la pratique de l'activité.

Dans ce cadre, des projets de correspondance entre classes éloignées (Bretagne, Nord, Ile-de-France, etc.) et le Sud-Ouest, écrites, mais aussi électroniques, des échanges culturels, mais également des projets de classes de découvertes pendant la semaine des championnats sont en cours de préparation.

Des espaces d'échanges sont accessibles sur les sites de l'USEP (www.usep.org) et de la FFPB (www.ffpelotebasque.com) : parfaire ses connaissances, les confronter, les tester, échanger avec une classe, entretenir des liens avec un champion... Autant d'outils pour permettre à chacun de vivre les Championnats du monde dans un esprit sportif actif.

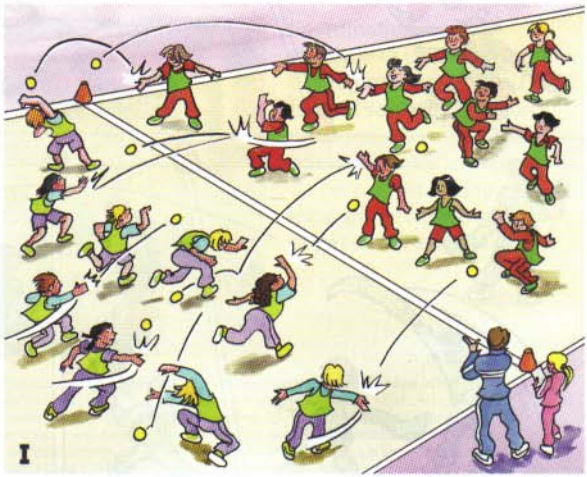
Jacqueline Moret, élue nationale USEP, CPC-EPS, Quimper Ouest (29) ; Titto Aycaguer, CPD-EPS Pelote basque (64).

CYCLE 3

JEUX DE FACE À LA PELOTE BASQUE

Les jeux de face permettent de renouer avec le rôle précurseur de la longue paume dans le développement de la pelote basque et du tennis.

Nos écoles modernes étant souvent démunies de murs contre lesquels s'entraîner, pour une meilleure organisation pédagogique et tout en restant dans la logique de l'activité, les jeux de face sont particulièrement attrayants et d'excellents vecteurs d'apprentissage.
Comme le tennis qui en a hérité, la pelote basque trouve ses origines dans la longue et la courte paume du Moyen-âge, les points y sont comptés en 15, 30, 40 et jeu.



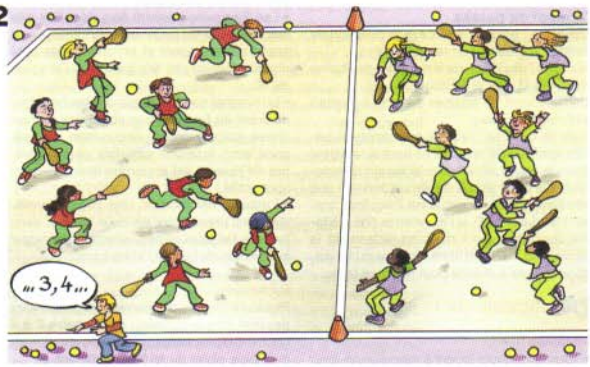
I

La démarche

Les diverses situations proposées permettent, dans un premier temps, de découvrir et de manipuler la pelote à main nue (jeux de renvoi variés). Puis à partir des ces mêmes situations, les enfants entrent dans l'activité en utilisant les *palas* ou les *xisters* mises librement à disposition des élèves. Ils jouent dans un terrain non délimité avant d'aménager des espaces de plus en plus balisés pour favoriser l'amélioration de la précision des trajectoires et la force des lancers lors de situations individuelles, collectives de coopération et/ou d'opposition.

La séance

Pour chacune des situations, l'aménagement est identique : un demi-terrain de football ou une salle de handball ; l'espace de jeu (20x40m) est partagé en 2 zones par une ligne matérialisée au sol (plots ou rubalise de chantier).
Plusieurs parties permettent aux enfants de s'exercer et de progresser : pour les 2 premières situations, chaque partie se joue en 4 jeux de 3 minutes et après chaque jeu, on change de camp ; pour le rebot ou pasaka, le comptage des points se fait comme au tennis.

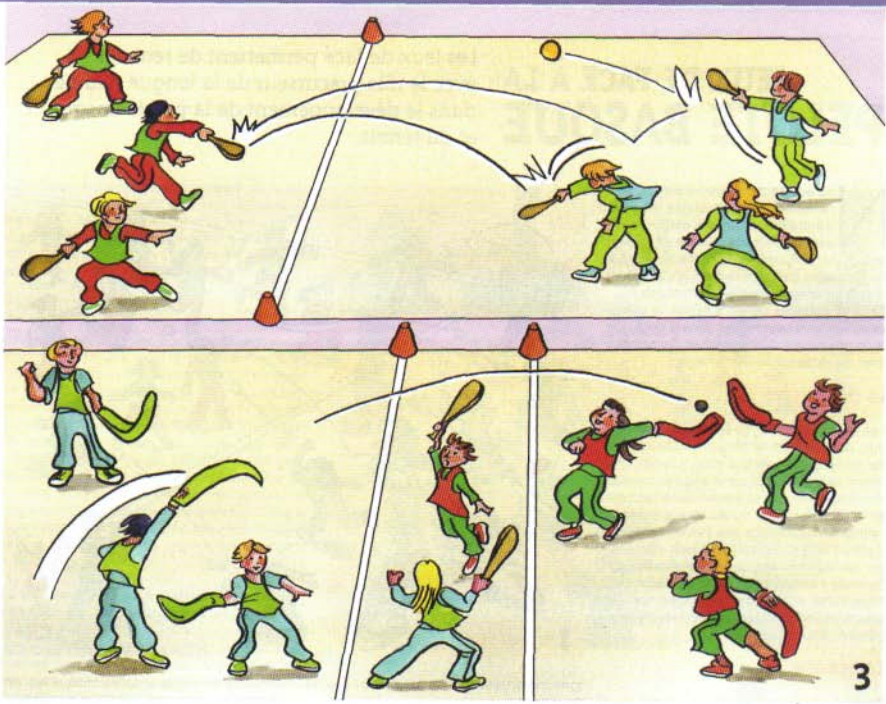


2

Illustration : F. Malenfer

Le vide-terrain

Objectifs : effectuer, à main nue, des lancers de formes variées dans toutes les directions ; apprécier sa force et sa technique de lancer.
Matériel : des balles de tennis (au moins une par élève), des dossards.
Déroulement : 2 équipes d'une douzaine de joueurs s'affrontent. Il s'agit de vider son camp en se débarrassant des balles envoyées par l'équipe adverse et en les leur retournant toujours par des lancers ou des frappes à la main **dessin 1.**
Gain de la partie : l'équipe qui a le moins de balles ou de pelotes dans son camp au coup de sifflet final.
Variables
- Jouer avec des *palas* et des *xisters*.
- Lancer avec la paume de la main, en frappe directe ou après un rebond.
- Réduire la taille du terrain pour adapter le jeu à tous les cycles.



Les balles brûlantes orientées

Objectifs : susciter des trajectoires en diagonale pour l'attaquant, favoriser l'occupation de l'espace latéral et de fond pour les défenseurs.

Matériel : des balles de tennis (au moins 1 par élève), des dossards ; des coupelles de couleurs différentes, des plots ou de la rubalise, pour matérialiser des zones latérales et de fond de court.

Déroulement : *2 équipes d'une douzaine de* joueurs s'affrontent. Il s'agit de renvoyer les balles reçues dans le camp adverse en visant les limites latérales et le fond de court. *Les balles sorties sur la touche ou en fond* du camp adverse sont considérées comme « mortes » et comptabilisées contre le camp qui les a laissées sortir **dessin 2.**

Gain de la partie: l'équipe qui, au coup de sifflet final, compte le moins de pelotes à l'intérieur ou à l'extérieur des limites de son camp.

Variables

- Jouer avec des *palas* et des *xisters*.
- Lancer en frappe directe uniquement ou après un rebond.

Le rebot ou pasaka

Objectifs : adapter la force et la direction de sa frappe ; réaliser un renvoi long.

Matériel : des plots, de la rubalise, des balles de tennis (1 pour 2 équipes).

Déroulement : 2 équipes de 3 ou 4 joueurs s'affrontent **dessin 3.**

*Gain de la partie : l'équipe qui manque la pe*lote après un rebond, qui ne peut la renvoyer dans le camp adverse ou la lancer directement hors des limites du terrain donne 1 pt à ses adversaires. Lorsque les 2 équipes arrivent à égalité à 40, on n'annonce pas « égalité, avantage, jeu » mais on redescend le score à 30. Il faudra alors, comme au tennis, gagner 2 pts à la suite pour marquer le jeu.

Prolongements

Variables

- Tous les joueurs jouent à main nue ou avec des *palas* ou encore avec des *xisters* : on peut proposer des instruments différents au sein même d'une équipe.
- Les 2 terrains peuvent être de tailles très inégales : ce sont les joueurs du camp le plus grand qui engagent et on change de côté chaque fois qu'une équipe atteind le score de 40.
- Le nombre de joueurs par équipe peut être différent en fonction des stratégies recher*chées (déplacement, occupation de* l'espace, etc.). Attention toutefois, plus le nombre de joueurs est important moins ceux-ci sont actifs.
- L'espace est modifié, une zone intermédiaire est créée entre les deux camps, dans laquelle les joueurs essaieront d'intercepter les pelotes de l'un ou l'autre camp.

Évolutions

Plusieurs formes de tournois ou rencontres *peuvent être organisés : de 2 contre 2 à 4* contre 4 en imposant un type de jeu, à main nue, *pala, xister* ou en les combinant. ■