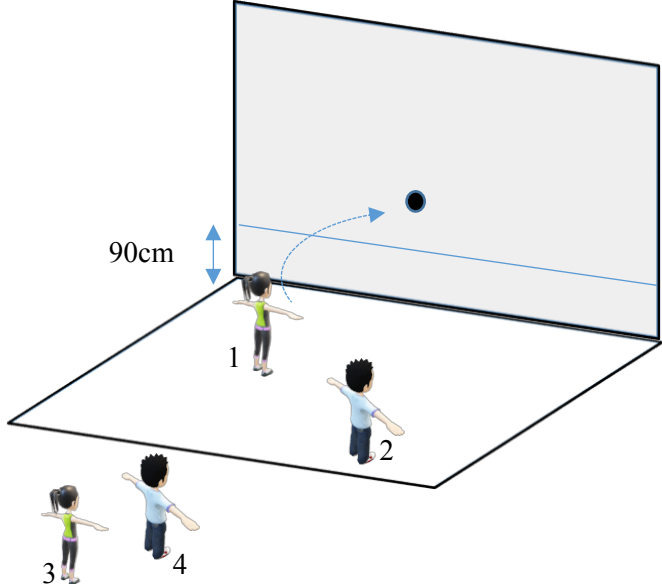


Présentation de la situation de référence 1C1 en Quiñela

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
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). Le joueur 1 bute (engage - plusieurs essais possibles en cas d'échec initial) et affronte le joueur 2 sur un point. Le perdant sort et se place derrière le joueur 4. Le vainqueur marque un point et affronte le joueur 3 qui engage. Etc... Si un joueur gagne trois points d'affilée, il cède sa place. Les élèves qui ne jouent pas ont le rôle d'arbitre. <u>Un joueur remporte le point si :</u> - 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.	Remporter le plus grand nombre de parties.		Être le premier à marquer 10 points / Avoir marqué le plus grand nombre de points en 5 mn. Lien video

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.

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