

# POUR APPRENDRE A JOUER A LA PELOTE AVEC DES INSTRUMENTS



## **SOMMAIRE**

### **Présentation de l'activité**

### **Présentation du kit**

### **Module d'apprentissage**

#### **1. Situations de référence ( document annexe )**

#### **2. Situations d'apprentissage**

##### **Jeux de manipulation de la balle**

1. Main nue ( situation 1 )
2. Pala ( situation 1 )
3. Xister ( situations 2 , 3 , 4 , 5 )

##### **jeux de cible au mur**

4. pala et xister ( situations 6 , 7 )

##### **jeux de cible au sol**

5. main nue ( situations 8 , 9 )
6. pala ( situation 10 )
7. xister ( situations 11 , 12 , 13 )

##### **jeux valorisant le maintien de l'échange**

###### **1. jeu face au mur**

8. pala ( situations 14 , 15 , 16 )

###### **2. jeu de face à face**

9. pala ( situation 17 )
10. xister ( situation 18 )

## **Présentation de l'activité**

Nous avons jusqu'ici considéré que faire jouer une classe entière de l'école primaire à la pelote basque est nettement plus commode à main nue.

L'utilisation de balles de tennis ou de pelotes de cuir douces d'initiation est tout à fait adaptée aux filles comme aux garçons permettant ainsi d'écarter des rencontres USEP les formes ségrégatives de compétitions telles qu'elles se déroulent ailleurs.

De plus les problèmes d'espace au mur, d'intensité de la frappe et de sécurité sont évités.

Ainsi les filles autant que les garçons apprécient les activités proposées dans le cadre d'un module « pelote basque » ;

Il est également possible d'enrichir les situations pédagogiques par l'introduction d'instruments tels que des palas, des xare, ou actuellement des xisters contribuant ainsi au plaisir toujours renouvelé de nos élèves lors de cette pratique.

La convention signée entre l'USEP Nationale et la FFPB prévoit pour cela la constitution d'un kit pédagogique à destination des élèves et enseignants du primaire ainsi qu'éventuellement des associations sportives ou centres de loisir désireux d'entamer une approche de la pratique de la pelote basque avec un matériel simple et accessible à tous.

Notre parti pris

Le développement de l'enfant n'est pas linéaire aussi dans cette logique il nous a semblé plus intéressant de proposer des niveaux dans les situations plutôt qu'une progression par tranche d'âge .

Ce choix permettra à chaque enseignant de trouver des situations adaptées en fonction des problématiques que pose l'apprentissage de l'activité à ses élèves .

Niveau 1 : débutant

Niveau 2 : intermédiaire

Niveau 3 : perfectionnement

**Titto AYCAGUER, CPC EPS, Fédération de Pelote Basque**

**Jacqueline MOREL, CPC EPS, élue nationale USEP**

## Présentation du kit

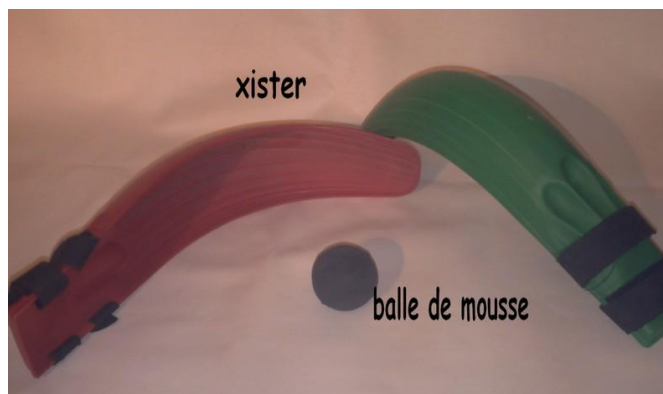
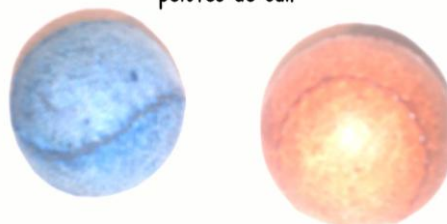
### MATERIEL INSTRUMENTS

Contenu du kit	Nombre
Grandes Palas	6
Palas Moyennes	6
Pelotes douces en cuir	12
Balles de tennis	8
Balles de tennis soft	8
Xisters	8
Balles pour xisters	8
Lot de 50 plots	1
Rouleau de 50m de rubalise	3
Sac Logotypé USEP/FFPB	1

### quelques instruments



### pelotes de cuir



## Documents pédagogiques

- 1 dossier présentant la FFPB et ses partenaires, installations et adresses utiles
- 1 livret présentant la pelote basque et ses spécialités (P. SABALO)
- 2 revues pilota
- Un module d'apprentissage (supplément à la revue ENJEU d'avril 2006) permettant la mise en œuvre de la pelote basque à l'école ainsi que le jeu de Xister
- Des propositions pédagogiques adaptées à la pratique avec tous les instruments présents dans le kit
  
- Lien site IA

<http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/EPS64/>

# Module d'apprentissage

## 1- Des situations de référence

Celles-ci peuvent être mises en place en début de module et constituées pour l'enseignant une rapide évaluation diagnostique des problématiques liées à l'activité et lui permettre ainsi de proposer les situations d'apprentissages adaptées.

Ces différentes situations restent bien évidemment valides pour la fin du module et seront mises en place lors de nos rencontres USEP:

- Jeu de la montante/ descendante
- Jeu de la quiniela
- Jeu de « à la porte »
- Parties de défi

***Ces situations sont présentées dans le document annexe***

## 2-Des situations d'apprentissages

Les situations d'apprentissages qui en découlent avec leurs variables (distance par rapport au mur et ambidextrie) peuvent se décliner comme suit:

- Les exercices de manipulation de la pelote avec ou sans engin
- Les exercices de recherche d'une zone au mur
- Les exercices de recherche d'une zone au sol
- Les exercices pour valoriser le maintien de l'échange

Bien que l'intensité des coups, la distance par rapport au mur ou l'axe de la frappe intrinsèque à ces exercices soient parmi les ingrédients nécessaires à la rupture et parfois au gain de l'échange, nous avons fait le choix de ne pas aborder à l'école primaire les considérations tactiques telles que le dégagement de l'espace et la mise en déséquilibre de l'adversaire plutôt destinés au collège ou à une pratique en club.

# Jeux de manipulation de la balle

## 1) A main nue

Niveaux 1 et 2

### situation 1

OBJECTIF : - Mieux appréhender l'espace proche - Se familiariser avec le maniement de la pelote comme objet.		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p>Balles de tennis Plots Cerceaux</p>	<p><u>Consignes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur place laisser tomber la balle et la rattraper avant le rebond .</li> <li>• Rattraper à une main vers le haut.</li> <li>• Rattraper paume vers le bas.</li> <li>• Lancer verticalement d'une main , rattraper à 2 mains .</li> <li>• Lancer main droite , rattraper de la même main</li> <li>• Changer de mains .</li> <li>• Lancer main droite , rattraper main gauche .</li> <li>• Lancer , frapper les cuisses ou les mains (1, 2, 3 fois ) , rattraper .</li> <li>• Reprendre les exercices en marchant , en courant.</li> <li>• Dribbles : faire varier la hauteur des bonds .</li> </ul> <p><u>Critère de réussite :</u> Sur X tentatives, compter le nombre de réussites.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire alterner les 2 mains</li> <li>• En marchant changer de direction, regarder loin devant soi</li> <li>• Suivre un parcours</li> <li>• Eviter des obstacles</li> <li>• Certains de ces exercices peuvent être pratiqués avec un partenaire (jeux de coopération avec notion de réussite ou de records).</li> </ul>
<p>Une pala et une balle par joueur</p> <p>Espace plat et dégagé (cour d'école)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se déplacer dans l'espace en faisant rebondir la balle au sol et sur la pala</li> <li>• Changer de main</li> <li>• Suivre un parcours avec obstacles</li> <li>• Face au mur, frapper la pelote X fois et retourner au point de départ</li> <li>• Alternner les frappes (la pala change de main)</li> <li>• Valoriser d'autres types de frappes : coup droit, frappe latérale, volée</li> </ul> <p><u>Critère de réalisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jambe gauche en avant pour faciliter les lancers de la main droite et inversement.</li> </ul> <p><u>Critères de réussite :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réussir X parcours sans laisser échapper la pelote</li> <li>• Réussir le parcours plus rapidement que son (ses) camarade(s). Forme de relais par équipes</li> </ul>	

## 2) Avec le xister

Niveau 3 expert

### situation 2

OBJECTIF : Manipuler la balle en utilisant le xister.		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p>Plots, craies, bancs, obstacles divers ...</p> <p>Baliser l'espace afin de constituer plusieurs parcours</p>	<p><u>Consignes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>S'entraîner à faire faire des bonds, à la balle puis la rattraper avec le xister, parcours en même temps qu'un camarade</li> <li>Aller plus vite que son camarade</li> </ul> <p><u>Critères de réalisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Plus le lancer est ample et souple, plus la trajectoire est rectiligne</li> <li>Amplitude du balancer le plus loin possible devant soi</li> <li>Pied gauche en avant pour le droitier</li> </ul> <p><u>Critères de réussite</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser le parcours x fois</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser le parcours en marchant</li> <li>Réaliser le parcours en courant</li> <li>Réaliser le parcours en suivant un camarade</li> <li>Réaliser le parcours en suivant un camarade sur le même parcours</li> <li>Réaliser des relais entre équipes</li> </ul>

### Situation 3

OBJECTIF : Apprendre à réceptionner puis renvoyer la pelote avec le xister		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p>Organisation : 2 joueurs face à face, 1 xister, 1 balle</p> <p>Organisation : 2 joueurs face à face, 2 xisters, 1 balle</p>	<p><u>Situation 1</u></p> <p><u>Consigne</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lancer la balle avec la main de façon que le joueur avec le xister la rattrape et ensuite la renvoie</li> </ul> <p><u>Critères de réalisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Avec le xister à droite, avancer la jambe gauche.</li> <li>Réception en reculant le xister à l'impact de la pelote.</li> <li>Renvoi en exerçant un léger « fouetter » avec l'engin dont la pointe indique la direction souhaitée.</li> </ul> <p><u>Critère de réussite</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>X réussites pour X tentatives</li> </ul> <p><u>Situation 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Même situation avec 2 joueurs</li> <li>Chaque joueur a son xister</li> </ul>	<p><u>Variante</u> : s'éloigner ou se rapprocher en fonction des réussites ou des échecs</p>



## Situation 4

OBJECTIF : Apprendre à réceptionner puis renvoyer la pelote avec le xister.		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p>Organisation :</p> <p>2 joueurs face à face, 2 xisters, 1 balle, un 3<sup>ème</sup> joueur utilise une pala.</p> <p>Terrain : couloir de 10m sur 2 m</p>	<p><u>Consignes:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lancer la balle avec le xister par-dessus le joueur avec la pala. Celui-ci essaie d'intercepter la balle. S'il réussit, il prend la place du lanceur.</li> </ul> <p><u>Critère de réalisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rester dans le couloir en contrôlant la trajectoire de la pelote et en recherchant des courbes vers le haut</li> </ul> <p><u>Critère de réussite</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>x réussites pour X tentatives</li> </ul>	<p><u>Variante</u> : S'éloigner ou se rapprocher en fonction des réussites ou des échecs</p>

## Situation 5

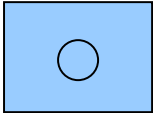
OBJECTIF : Rechercher la continuité et la répétition de gestes spécifiques.		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p>1 joueur face au mur, 1 xister, 1 balle</p> <p>Mêmes objectifs et organisation : 2 élèves en possession du xister, une pelote</p>	<p><u>Situation 1</u></p> <p><u>Consignes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Renvoyer et rattraper la pelote afin d'établir un record. Compter le nombre de renvois au mur</li> <li>Varié, alterner les coups : du coup droit (après rebond), de volée (sans rebond).</li> </ul> <p><u>Situation 2</u></p> <p><u>Consignes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Essayer d'établir un record de durée de l'échange.</li> <li>Compter le nombre de renvois au mur</li> </ul> <p><u>Jeu</u> : Principe du diminutif. Chaque joueur possède un capital de 10 points. Celui qui rate la pelote perd un point. Celui qui renvoie la pelote de volée ou du revers marque +2.</p>	<p><u>Variante</u> :</p> <p>S'éloigner du mur</p> <p>Même objectif à 2 joueurs. L'un utilise le xister, l'autre renvoie à la main</p>

# Jeux de cible au mur

## Niveaux 2 et 3

Avec le xister ou avec la pala (avec la pala tous ces exercices permettent de travailler l'ambidextrie).

### Situation 6

OBJECTIF : Atteindre une zone au mur en envoyant la pelote avec le xister		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p>Une balle de mousse Un xister Une cible dessinée au mur Marqueurs au sol (plots) : Le premier à 3 m (A) ( 3 pas ) Le second à 4 m (B) , le 3<sup>ème</sup> à 5 m (C) etc ...</p> 	<p><u>Consignes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Envoyer la pelote avec le xister dans la main droite de façon qu'elle atteigne la cible.</li> <li>Envoyer la pelote avec le xister du revers de façon qu'elle atteigne la cible.</li> <li>Envoyer la pelote avec le xister dans la main droite puis de revers de façon qu'elle atteigne la cible.</li> <li>Reculer au fur et à mesure des réussites.</li> </ul> <p><u>Critères de réalisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Avec le xister à droite, avancer la jambe gauche.</li> <li>Réception en reculant le xister à l'impact de la pelote.</li> <li>Renvoi en exerçant un léger « fouetter » avec l'engin dont la pointe indique la direction souhaitée.</li> </ul> <p><u>Critères de réussite</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>X tentatives</li> <li>Depuis A, 1 point à chaque réussite</li> <li>Depuis B, 2 points etc...</li> </ul>	<p><u>Variables</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Positionner les marqueurs au sol en biais par rapport à la cible</li> </ul> <p>Ambidextrie avec la pala Enchaîner les coups en alternant pala dans la main droite , pala dans la main gauche</p> <p>On peut également jouer durevers</p>

### Situation 7

OBJECTIF : Atteindre une zone au mur en envoyant la pelote avec le xister en jouant avec un partenaire.		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p>Une balle de mousse Un xister Une cible dessinée au mur Marqueurs au sol (plots) : Le premier à 3 m' (3 pas) plot A Le second à 4 m (B) , le 3<sup>ème</sup> à 5 m (C) etc ...</p>	<p><u>Consignes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Envoyer la pelote avec le xister de façon qu'elle atteigne la cible.</li> <li>Le partenaire rattrape la pelote à la main et la renvoie au mur.</li> <li>Reculer au fur et à mesure des réussites.</li> </ul> <p><u>Avec plusieurs partenaires</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mêmes situations, mais au moment de lancer, le joueur appelle un de ses camarades qui doit alors essayer de rattraper la pelote.</li> </ul> <p><u>Critères de réalisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Avec le xister à droite avancer la jambe gauche.</li> <li>Réception en reculant le xister à l'impact de la pelote.</li> <li>Renvoi en exerçant un léger « fouetter » avec l'engin dont la pointe indique la direction souhaitée.</li> </ul>	<p><u>Variables</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Positionner les marqueurs au sol en biais par rapport à la cible</li> <li>La façon de renvoyer la pelote à la main par le partenaire est déterminante pour la continuité ou la rupture des échanges (hauteur, force, axe de la pelote)</li> </ul> <p>Ambidextrie avec la pala <u>Enchaîner les coups en alternant pala dans la main droite , pala dans la main gauche</u></p>

# Jeux de cible au sol

## 1)A main nue

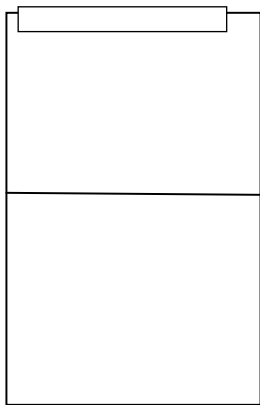
Niveaux 1et 2

Situation 8

OBJECTIF : Repérer les différentes possibilités pour atteindre une zone au sol avec la balle.		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p>Du ruban collé au mur à environ 1m 50 de hauteur.(pour inciter l'élève à frapper le mur le plus haut possible) .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Des lignes dessinées au sol N°1 à environ 2 m, N°2 à environ 3,50m, N°3 à environ 5m etc...</li> <li>Une balle ou une pelote par élève.</li> </ul>	<p><u>Consignes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Frappe fort au dessus de la ligne au mur pour dépasser une ligne au sol. Regarde où retombe la pelote pour son premier bond et note le résultat.</li> <li>Choisis l'endroit qui te paraîtra le meilleur pour effectuer tes lancers (10 tentatives).</li> </ul> <p><u>Critères de réussite</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Noter la meilleure performance.</li> <li>Ou additionner les scores (1point pour une balle atteignant la zone 1, 2 points pour une balle atteignant la zone 2etc...).</li> </ul>	<p>Modalités différentes suivant les capacités des élèves:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Groupe 1 : lancer</li> <li>Groupe 2: frapper</li> <li>Groupe 3: frapper après élan.</li> </ul> <p>De la main prévalente puis avec l'autre main.</p>

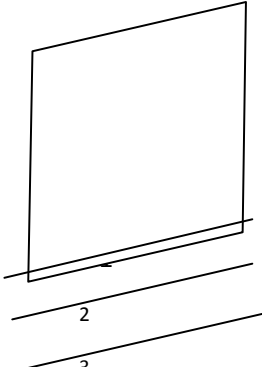
Niveau 3

Situation 9

OBJECTIF : Atteindre une zone au sol, frapper fort tout en recherchant la continuité de l'échange.		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p>Organisation : 2 joueurs une balle.</p> <p>Un terrain de 6m sur 8m. Une ligne est tracée au sol à 4m</p> <p>MUR</p> 	<p>Principe du jeu : Les joueurs font des « échanges » de balles.</p> <p>Chaque joueur possède un capital de 10 points.</p> <p><u>Consignes</u></p> <p>Principe du jeu : chaque faute fait perdre un point au joueur.</p> <p>La partie s'arrête lorsqu'un joueur atteint 0</p> <p>Vous marquez :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ 2 points si la pelote dépasse la ligne des 4 m</li> <li>La partie s'arrête lorsqu'un joueur atteint 0</li> </ul> <p><u>Critères de réalisation</u> :</p> <p>Rechercher l'amplitude des gestes pour atteindre le mur suffisamment en hauteur.</p> <p>Donner à sa frappe la force suffisante.</p>	<p>Suivant la puissance des joueurs, rapprocher ou éloigner la ligne au sol.</p>

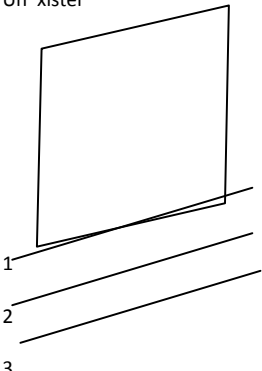
## 2) Avec la pala

### Situation 10

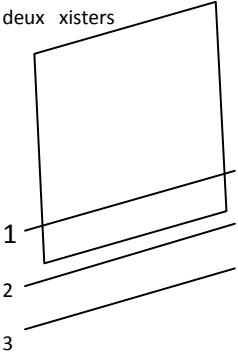
OBJECTIF : Repérer les différentes possibilités afin de déplacer la pelote dans l'aire de jeu. Il peut s'agir de l'engagement ou du "but".		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p>Une pala et une balle par joueur</p> <p>Espace : face à un mur des repères sont indiqués au sol (lignes parallèles au mur)</p> 	<p><u>Consignes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Frapper la pelote et essayer de dépasser une ligne au sol (seul le premier impact de la pelote compte)</li> <li>Frapper le plus fort possible</li> </ul> <p><u>Critères de réussite</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Noter la meilleure performance.</li> <li>Ou additionner les scores (1point pour une balle atteignant la zone 1, 2 points pour une balle atteignant la zone 2etc...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Varié les distances de lancer ou de frappe en fonction des réussites ou des échecs.</li> <li>Changer de main</li> <li>Face au mur, frapper la pelote X fois sans arrêter la balle et relever les points d'impacts.</li> <li>Varié ses types de frappes : coup droit, frappe latérale, volée.</li> </ul>

## 2) Avec Le xister

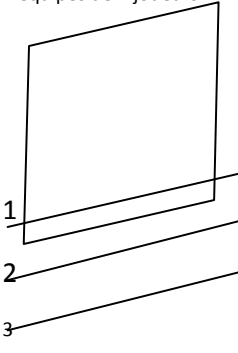
### Situation 11

OBJECTIF : Atteindre une zone au sol en envoyant la pelote avec le xister		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p>Une balle de mousse</p> <p>Un xister</p>  <p>Des raies marquées au sol parallèlement au mur de frappe : une à 3m, la suivante à 4 m, la suivante à 5 m</p>	<p><u>Consigne</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Envoyer la pelote contre le mur avec le xister dans la main droite de façon à ce que le premier rebond touche le sol le plus loin possible du mur</li> </ul> <p><u>Critères de réalisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Avec le xister à droite, avancer la jambe gauche.</li> <li>Renvoi en exerçant un léger « fouetter » avec l'engin dont la pointe indique la direction souhaitée.</li> </ul> <p><u>Critère de réussite</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sur X tentatives Entre le mur et la 1<sup>ère</sup> raie : 1 point Entre la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> : 2 points etc ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Engager ou buter coup droit le plus fort possible avec élan</li> <li>Même consigne avec élan</li> </ul>

## Situation 12

OBJECTIF : Atteindre une zone au sol en envoyant la pelote avec le xister en jouant avec un partenaire.		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p>Une balle de mousse</p> <p>2 joueurs</p> <p>deux xisters</p>  <p>Des raies marquées au sol parallèlement au mur de frappe : une à 3m, la suivante à 4 m, la suivante à 5 m</p>	<p><u>Consignes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Envoyer la pelote contre le mur avec le xister dans la main droite de façon à ce que le premier rebond touche le sol le plus loin possible du mur.</li> </ul> <p><u>Critères de réalisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Avec le xister à droite, avancer la jambe gauche.</li> <li>Renvoi en exerçant un léger « fouetter » avec l'engin dont la pointe indique la direction souhaitée.</li> </ul> <p><u>Critères de réussite</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sur X tentatives, noter le meilleur résultat Entre le mur et la 1<sup>ère</sup> raie : 1 point. Entre la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> : 2 points etc ...</li> <li>1 point de moins si l'adversaire réussit à renvoyer la balle au mur</li> <li>1 point de plus si l'adversaire ne réussit pas.</li> </ul>	

## Situation 13

OBJECTIF : Atteindre une zone au sol en envoyant la pelote avec le xister en jouant avec plusieurs partenaires.		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p>Une balle de mousse</p> <p>X xister</p> <p>2 équipes de X joueurs</p>  <p>Des raies marquées au sol parallèlement au mur de frappe : une à 3m, la suivante à 4 m, la suivante à 5 m</p>	<p><u>Consignes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Envoyer la pelote contre le mur avec le xister de façon à ce que le premier rebond touche le sol le plus loin possible du mur à destination d'un ou plusieurs adversaires de l'autre équipe</li> </ul> <p><u>Critères de réalisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Avec le xister à droite, avancer la jambe gauche.</li> <li>Renvoi en exerçant un léger « fouetter » avec l'engin dont la pointe indique la direction souhaitée.</li> </ul> <p><u>Critères de réussite</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sur X tentatives, noter le score pour chacune des équipes .</li> <li>Entre le mur et la 1<sup>ère</sup> raie : 1 point</li> <li>Entre la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> : 2 points etc ...</li> <li>1 point de moins si l'un des adversaires réussit à renvoyer la balle au mur.</li> <li>1 point de plus si l'un des adversaires ne réussit pas.</li> </ul>	

# Jeux valorisant le maintien de l'échange

## Jeux face au mur

### 1) Avec la pala

Niveau 2 ou 3

Situation 14

OBJECTIF : Jouer longtemps seul ou à deux en frappant la pelote avec la pala tenue dans la main droite, puis gauche, puis en alternance.		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p>1) Une balle de tennis et une pala quand un seul joueur</p> <p>2) Une balle de tennis et 2 palas quand 2 joueurs</p>	<p><u>Consignes</u></p> <p>S'entraîner à frapper la pelote avec la pala dans la main droite plusieurs fois de suite sans interruption .</p> <p>Compter 1 point à chaque fois que la pelote atteint le mur au dessus de la ligne.</p> <p><u>Critères de réalisation</u> :</p> <p>Tenue de la pala au bout du manche , tous les doigts enserrant la poignée (l'index ne doit pas être présenté en appui le long du manche).</p> <p><u>Critère de réussite</u> :</p> <p>Tenter d'atteindre un record .</p>	<p><u>Simplification</u></p> <p>Frapper la pelote après contrôle ou 2 bonds</p> <p><u>Difficultés supplémentaires</u></p> <p>Reculer au fur et à mesure des réussites</p> <p>Utilisation de la main gauche</p> <p>Alternance des mains</p> <p>Avec 2 joueurs, l'un frappant après l'autre</p>

Niveau 3

Situation 15

OBJECTIF : Jouer longtemps à plusieurs en frappant la pelote avec la pala tenue dans la main droite , puis gauche , puis en alternance		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p>Une balle de tennis</p> <p>2 équipes de X joueurs</p> <p>Une pala pour chaque joueur</p>	<p><u>Consignes</u> :</p> <p>S'entraîner à frapper la pelote avec la pala dans la main droite plusieurs fois de suite sans interruption .</p> <p>Les joueurs choisissent un ordre d'entrée en jeu et frappent la pelote l'un après l'autre.</p> <p>Compter 1 point à chaque fois que la pelote atteint le mur au dessus de la ligne .</p> <p><u>Critère de réalisation</u> :</p> <p>Le renvoi de la pelote au mur doit être « aidant » pour le suivant de façon que le jeu puisse continuer le plus longtemps possible.</p> <p><u>Critère de réussite</u> :</p> <p>Essayer d'établir un record par équipe.</p>	<p><u>Simplification</u></p> <p>Frapper la pelote après contrôle ou 2 bonds</p> <p><u>Difficultés supplémentaires</u></p> <p>Reculer au fur et à mesure des réussites</p> <p>Utilisation de la main gauche</p> <p>Alternance des mains</p> <p>Jeu par élimination : Le joueur qui rate la pelote est éliminé et quitte le rang, le dernier en jeu a gagné.</p>

## Situation 16

OBJECTIF : Atteindre une zone au sol, frapper fort tout en recherchant la continuité de l'échange.		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p>2 joueurs avec palas une balle.</p> <p>Un terrain de 6m sur 8m. Une ligne est tracée au sol à 4m.</p>	<p>Chaque joueur possède un capital de 10 points.</p> <p><u>Consignes</u></p> <p>Principe du jeu : chaque faute fait perdre un point au joueur.</p> <p>La partie s'arrête lorsqu'un joueur atteint 0</p> <p>Vous marquez :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• + 2 points si la pelote dépasse la ligne des 4 m</li> <li>• La partie s'arrête lorsqu'un joueur atteint 0</li> </ul> <p><u>Critères de réalisation</u> :</p> <p>Rechercher l'amplitude des gestes pour atteindre le mur suffisamment en hauteur.</p> <p>Donner à sa frappe la force suffisante.</p>	<p>Changement de main</p>

## Jeu de face à face

### 1) Avec la pala

#### Niveau 3

#### Situation 17

OBJECTIF : Jouer face à face avec un partenaire en frappant la pelote avec la pala tenue dans la main droite ou la main gauche.		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
Une balle de tennis et 2 palas quand 2 joueurs .  Zone neutre  Zone neutre	<p><u>Consignes :</u></p> <p>S'entraîner à frapper la pelote avec la pala dans la main droite plusieurs fois de suite sans interruption .</p> <p>Chaque joueur frappe l'un après l'autre .</p> <p>Compter 1 point à chaque fois que la pelote est renvoyée par le partenaire .</p> <p><u>Critères de réalisation :</u></p> <p>Jambe gauche en avant si frappe de la main droite.</p> <p><u>Critère de réussite :</u></p> <p>Compter le nombre d'échanges et tenter d'établir un record.</p>	<p><u>Simplification</u></p> <p>Frapper la pelote après contrôle ou 2 bonds</p> <p><u>Difficultés supplémentaires</u></p> <p>Reculer au fur et à mesure des réussites</p> <p>Utilisation de la main gauche</p> <p>Alternance des mains</p> <p>JEU : Le tennis/ pelote</p> <p>Délimiter un espace de jeu au sol pour y faire bondir la pelote</p> <p>Délimiter un espace de jeu en 2 terrains et jouer au tennis/ pelote à plusieurs joueurs</p> <p>Celui qui rate la pelote sort du et intègre une zone neutre entre les deux terrains .</p> <p>Il essaie alors d'intercepter une balle . Lorsqu'il réussit , il retourne dans le jeu à la place du lanceur .</p>



## 2) Avec Le xister

### Situation 18

OBJECTIF : Rechercher la continuité et la répétition de gestes spécifiques		
Aménagement matériel	But pour l'élève	Variables
<p><u>Situation 1</u></p> <p>1 joueur face au mur, 1 xister, 1 balle</p>	<p><u>Situation 1 :</u></p> <p><u>Consigne :</u></p> <p>Essayer de renvoyer et rattraper la pelote afin d'établir un record. Compter le nombre de renvois au mur</p>	<p><u>Variante :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Varier, alterner les coups : du coup droit, de volée, ...</li> <li>• S'éloigner du mur au bout de Xréussites</li> </ul>
<p><u>Situation 2</u></p> <p>2 élèves en possession du xister, une pelote</p>	<p><u>Situation 2</u></p> <p>Principe du diminutif. Chaque joueur possède un capital de 10 points.</p> <p><u>Consignes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Celui qui rate la pelote perd un point.</li> <li>• Celui qui renvoie la pelote de volée marque +2.</li> </ul>	<p><u>Situation 2</u></p> <p>A 2 joueurs.</p> <p>L'un utilise le xister, l'autre renvoie à la main puis chaque joueur utilise le xister.</p>
	<p><u>Critères de réalisation</u> ( concernent les 2 situations)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Positionnement du corps de profil par rapport à la cible (mur, partenaire, adversaire si on joue face à face)</li> <li>• Renvoi d'un geste ample avec amorce d'un fouetté du xister dont la pointe désigne la cible en fin de mouvement.</li> </ul> <p><u>Critère de réussite</u></p> <p>Record de durée ou gain de la partie suivant</p>	