

Document de travail basé
sur le travail de la ligue
départementale de pelote

LA

PELOTE

AU CYCLE 3

*Aspects fondamentaux
de l'activité*

*Définition de l'unité
d'apprentissage*

PELOTE

1. Définition :

Activité d'opposition à deux ou à quatre, menée à distance par l'intermédiaire de la main ou d'un instrument où il s'agit de renvoyer la pelote contre un mur pour la mettre hors de portée de l'adversaire en respectant des règles.

2. Aspects fondamentaux :

Jeu indirect : confrontation indirecte entre deux ou quatre joueurs.

Adaptation permanente aux conditions changeantes du jeu.

Motivation essentielle : gagner l'échange.

Etre efficace en attaque : mettre la pelote hors de portée de l'adversaire, prise de risque mesurée, varier les attaques.

Etre efficace en défense : rapidité d'intervention, ambidextrie, jeu de volée, lecture du jeu de l'adversaire, anticipation.

Respect de l'adversaire et des règles.

3. Compétences visées :

S'affronter individuellement ou collectivement : c est à dire affronter un adversaire 2 à 2.

4. Compétences exigibles en fin de cycle :

Dans un tournoi à 2, choisir le geste de renvoi le mieux adapté, et maîtriser la direction du renvoi pour jouer dans les espaces libres afin de marquer le point.

5. Conditions de pratique :

Fronton place libre, mur à gauche, trinquet, terrain goudronné ou cimenté, mur de préau (7m de large, 5m de haut, 15m de recul).

Palas, balles de tennis ou d'initiation, plots pour délimiter le terrain.

6. Définition de l'unité d'apprentissage :

61. Pour entrer dans l'activité :

- Les balles au mur
- Les balles vivantes au mur.

62. Pour savoir où on en est :

L'évaluation porte sur : main droite main gauche, rebond ou pas, jeu d'attaque, volée, but.

Critères observables :

L'engagement.

Le renvoi (après rebond ou de volée)

L'intention du renvoi (jeu d'attaque après 2 renvois)

Evaluation :

Est capable de mettre en jeu (6 pelotes à jouer)

Est capable de renvoyer la pelote après rebond ou de volée sans blocage de la balle.

Est capable de placer un coup d'attaque dans une zone déterminée.

63. pour apprendre et progresser :

Situations d'apprentissage, variables de complexification incluant les envois, les échanges frappés et les parties.

64. Pour mesurer les progrès :

Tournoi.

UNITE D'APPRENTISSAGE PELOTE CYCLE 3

PHASES	<i>POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE</i>	<i>POUR SAVOIR OU ON EN EST</i>	<i>POUR APPRENDRE ET PROGRESSER</i>	<i>POUR MESURER LES PROGRES</i>
SEANCES				
SITUATIONS	<p style="text-align: center;"><u>Situations globales</u></p> <p>Les balles au mur</p> <p>Les balles vivantes au mur</p>	<p><u>Situation de Référence</u></p>	<p><u>Situations d'apprentissage</u></p> <p><u>1:Maîtriser la pelote</u></p> <p style="padding-left: 20px;"><u>Le lancer et l'adresse</u> <u>Balle et mur</u> <u>Les balles brûlantes</u> <u>L'attaque</u></p> <p><u>2 : Aller vers l'échange</u></p> <p style="padding-left: 20px;"><u>Jeu à l'américaine Les</u> <u>balles brûlantes L'attaque</u> <u>Le but ou l'engage- ment</u></p> <p><u>3 : Tenir l'échange</u></p> <p style="padding-left: 20px;"><u>Les attaques</u> <u>La gauche</u> <u>Le but ou l'engage- ment</u> <u>Parties 2 contre 2</u></p> <p><u>4 : Varier les stratégies de jeu</u></p> <p style="padding-left: 20px;"><u>L'attaque en partie Le</u> <u>but ou l'engage- ment</u> <u>La volée</u> <u>L'amortie</u> <u>Parties</u></p>	<p><u>Situation de Réinvestissement</u></p> <p>Tournoi</p>

Situations d'entrée dans
l'activité :

1. *Les balles au mur.*
2. *Les balles vivantes au mur.*

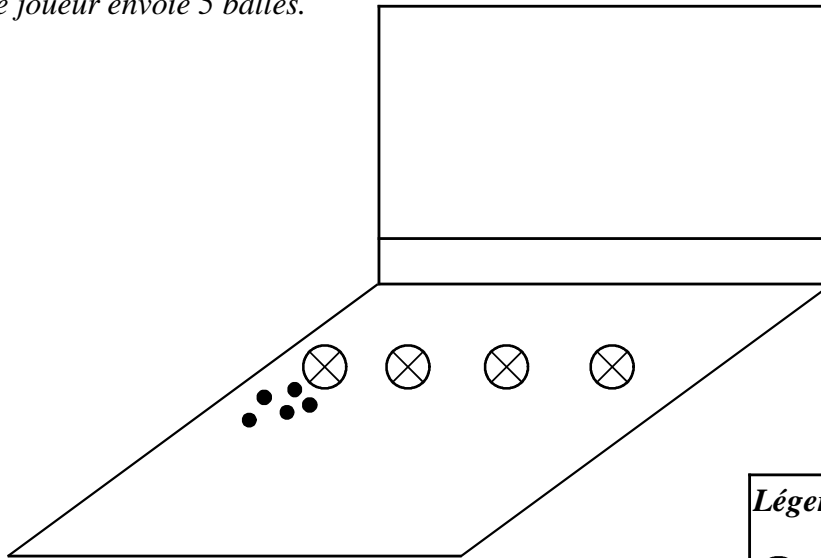
TITRE : LES BALLES (PELOTES) AU MUR

OBJECTIFS : Prendre connaissance de l'espace de jeu et faire vivre la balle.

BUT : Envoyer les balles contre le mur et expérimenter différentes manières.

DISPOSITIF :

Chaque joueur envoie 5 balles.



Légende :

⊗ : Elève

● : pelote

CONSIGNES :

Envoyer les balles les unes après les autres à la main en variant les manières de les lancer (main au dessus de l'épaule, main à hauteur de la cuisse, main à hauteur d'épaule sur le côté.. / Paume face au mur, ou dos de la main face au mur). Chacun se place où il veut.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de balles touchant le mur.

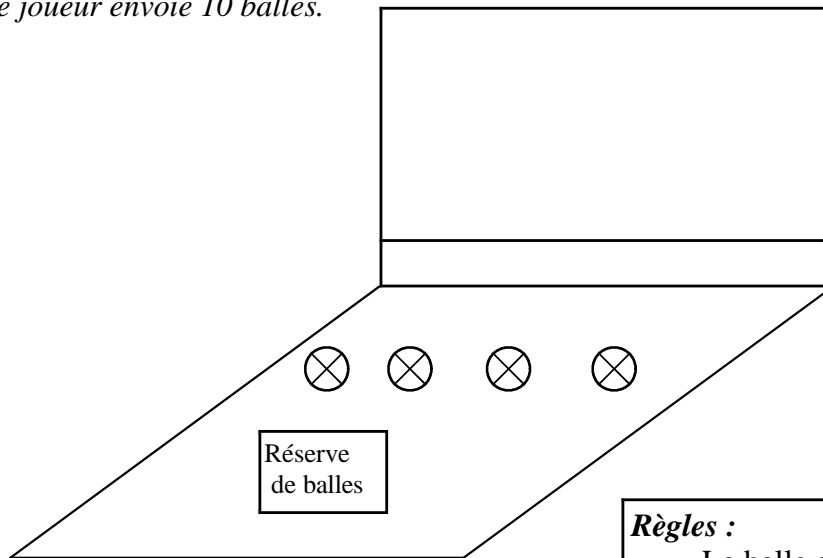
TITRE : LES BALLEES VIVANTES AU MUR

OBJECTIFS : Prendre connaissance de l'espace de jeu et maintenir la balle en vie.

BUT : Envoyer et renvoyer la balle le plus souvent possible contre le mur tant qu'elle est vivante ; c'est à dire en vol ou après rebond.

DISPOSITIF :

Chaque joueur envoie 10 balles.



Légende :

⊗ : Elève

Règles :

La balle est morte quand elle roule ou qu'elle est arrêtée au sol.
Temps de jeu maximum limité à 10 minutes.

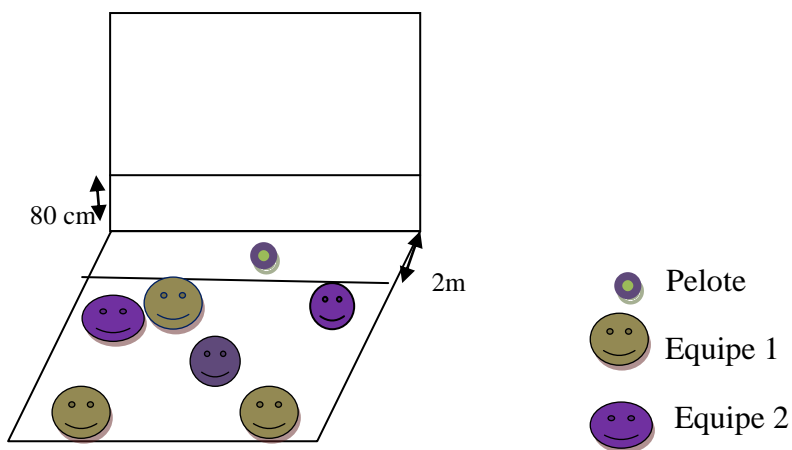
CONSIGNES :

Après l'envoi des balles, renvoyer les balles. Continuer de jouer uniquement les balles vivantes.

CRITERES DE REUSSITE :

Faire durer le jeu le plus longtemps possible.

Situation de référence

TITRE :***SITUATION DE REFERENCE*****OBJECTIFS :** Prendre connaissance du jeu. (règles, espace, partenaires et adversaires)**BUT :** Apprendre les premières règles de jeu de la pelote, c'est à dire jouer avec le mur dans un terrain limité et orienté.**DISPOSITIF :****CONSIGNES :**

Situation de match à main nue (cf. règles de base du jeu p 11). Attraper la pelote après un bond ou à la volée. On renvoie alors la pelote qui doit toucher le mur n'importe où au dessus de la ligne des 80 cm.

CRITERES DE REUSSITE :

Etre l'équipe qui marque le maximum de points en 5 minutes.

Règles de base

- Quelle que soit la spécialité ou le jeu de pelote considéré, la logique interne de l'activité est : mettre la pelote hors de portée de l'adversaire dans un espace donné
- Les aires de jeu : à l'école primaire, 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)
- Les pelotes touchant les lignes sont fausses (à l'inverse du tennis)
- La pelote est frappée alternativement par chaque adversaire ou équipe. Dans les cas de partie à 2 contre 2 (ou 3 contre 3) il n'y a pas d'ordre chronologique à respecter dans l'ordre d'intervention des partenaires d'une équipe (comme au tennis en double)
- A l'engagement, (au but) on doit dépasser une ligne. On peut par convention s'interdire d'en dépasser une autre placée plus loin. En primaire, sur de petits terrains, une ligne tracée au sol à environ 2m du mur pour des joueurs à main nue convient parfaitement et impose au buteur d'engager « franchement ».
- 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.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Chaque atelier peut être mené à main nue ou avec la pala (raquette en bois) ou en alternance.

1 : Maîtriser la pelote (balle)

1. Le lancer et l'adresse
2. Balle et mur
3. Les balles brûlantes
4. L'attaque

2 : Aller vers l'échange

1. Jeu à l'américaine
2. Les balles brûlantes
3. L'attaque
4. Le but ou l'engagement

3 : Tenir l'échange

1. Les attaques
2. La gauche
3. Le but ou l'engagement
4. Parties 2 contre 2

4 : Varier les stratégies de jeu

1. L'attaque en partie
2. Le but ou l'engagement
3. La volée
4. Parties

TITRE : LE LANCER ET L'ADRESSE

OBJECTIVES : *Maîtriser* les rebonds de la pelote par rapport au lancer d'un autre élève

BUT : *Maîtrise* du geste spécifique du lancer de la pelote (lancer par dessous) et développement de l'adresse

DISPOSITIF :

Les élèves sont par deux face à face, avec une balle pour deux et les pieds sur une même ligne



Légende :

⊗ : Elève

↔ : Trajet de la pelote

CONSIGNES :

Lancer la balle vers le vis à vis de manière à ce qu'il puisse la rattraper après un rebond

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre d'envois réussis et de balles rattrapées

VARIABLES :

Augmenter la distance entre les élèves.
Varier les formes de frappe et de lancer.

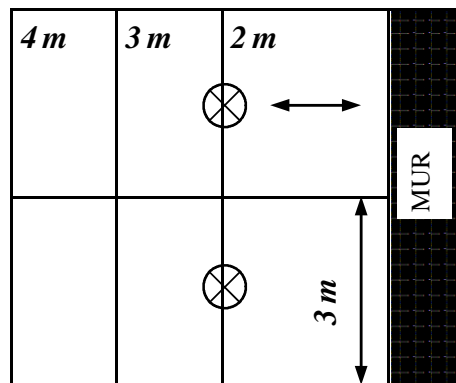
TITRE : BALLE ET MUR

OBJECTIFS : Jouer par l'intermédiaire du mur.

BUT : Apprendre les premières règles de jeu de la pelote, c'est à dire jouer avec le mur dans un terrain limité et orienté.

DISPOSITIF :

Chaque élève a une pelote et est positionné face au mur.



Légende :

⊗ : Elève

↔ : Trajet de la pelote

CONSIGNES :

Lancer la balle contre le mur avec la main droite ou gauche (main forte) et la rattraper après un ou plusieurs rebonds avec les deux mains.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre d'envois réussis et de balles rattrapées

VARIABLES :

Possibilité de modifier la façon de frapper la pelote (une seule main, main faible)

Augmenter la distance face au mur.

Lancer par dessous

Varié le placement des pieds..

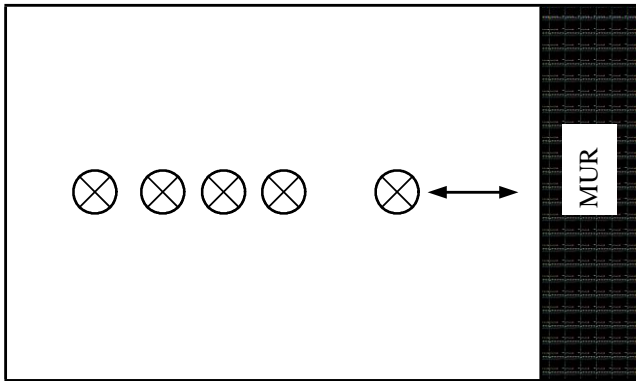
TITRE : LES BALLE BRULANTES

OBJECTIVES : *Maîtriser* la pelote en la frappant dans un terrain délimité.

BUT : *Frapper* la pelote contre le mur le plus longtemps possible.

DISPOSITIF :

Les élèves chacun leur tour frappent le plus longtemps possible la pelote dans les limites du terrain. Ils sont placés les uns derrière les autres et dès que l'un perd, il va en bout de file.



Légende :

⊗ : Elève

↔ : Trajet de la pelote

CONSIGNES :

Frapper la balle le plus longtemps possible en l'arrêtant après le rebond avec la main qui a frappé.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de coups réussis.

VARIABLES :

Les mettre par deux.

Jouer avec la main faible.

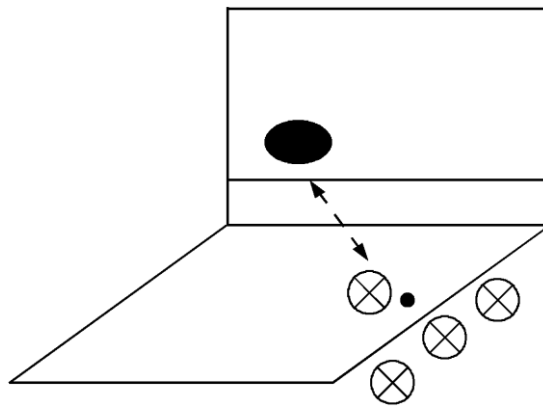
TITRE : L'ATTAQUE

OBJECTIFS : *Développer* le sens du jeu en travaillant la technique individuelle, c'est à dire la balle dans des endroits différents

BUT : *Finir* les points de manière différente.

DISPOSITIF :

Frapper la pelote après un rebond en visant la zone sur le mur. Enchaîner trois essais pour atteindre la cible.



Légende :

⊗ : Elève

● : zone à atteindre

CONSIGNES :

Depuis la zone de départ (plot), mettre la balle dans la cible pour l'aider à réaliser une attaque.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de cibles atteintes..

VARIABLES :

Mettre plusieurs zones au choix.

Limiter le nombre de coups.

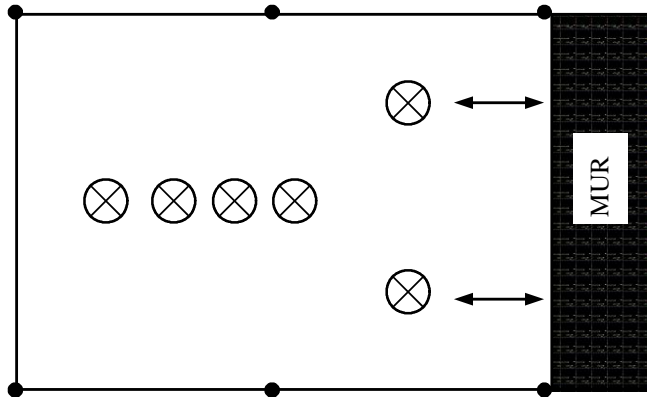
TITRE : JEU A L' AMERICAINE

OBJECTIFS : *Frapper* plusieurs fois la pelote sans « faire faux » (hors des limites, sous la ligne)

BUT : *Frapper* une pelote plusieurs fois en l'arrêtant ou en la stoppant de manière à maintenir l'échange..

DISPOSITIF :

Chaque élève a une pelote et est positionné face au mur. 4 ou 5 joueurs par terrain délimité par des plots.



Légende :

⊗ : Elève

↔ : Trajet de la pelote

● Plot

CONSIGNES :

Frapper la pelote après un rebond et l'avoir stoppée, le plus de fois possible. .

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de coups réussis.

VARIABLES :

Possibilité de modifier la façon de frapper la pelote (utiliser alternativement les deux mains)

Augmenter la distance face au mur.

Jouer à deux, chacun son tour.

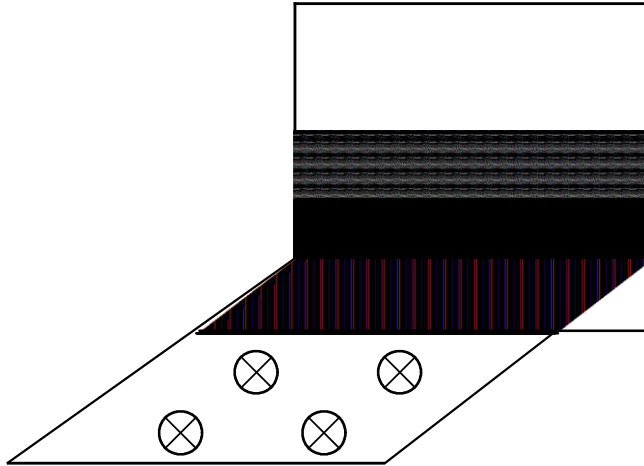
TITRE : LES BALLE BRULANTES

OBJECTIVES : *Travailler* le placement et l'adresse.

BUT : *Frapper* la pelote après le rebond sans la stopper.

DISPOSITIF :

Chaque élève a une pelote et dès qu'il échoue, il laisse sa place au suivant.



Légende :

⊗ : Elève

↔ : Trajet de la pelote

■ : zone interdite

CONSIGNES :

Frapper la pelote le plus de fois possible au dessus d'une zone au mur et au-delà d'une zone au sol.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de coups réussis.

VARIABLES :

Modifier les zones interdites.

Jouer à deux, chacun son tour.

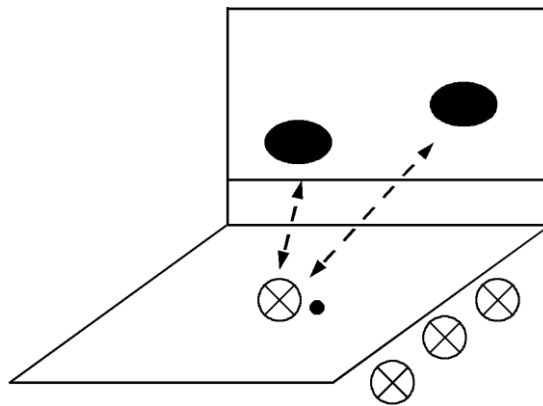
TITRE : L'ATTAQUE

OBJECTIFS : *Développer* le sens du jeu en travaillant la technique individuelle, c'est à dire mettre la balle dans des endroits différents.

BUT : *Maintenir* l'échange en variant les trajectoires.

DISPOSITIF :

Frapper la pelote après un rebond en visant une des zones au choix.



Légende :

⊗ : Elève

● : zone à atteindre

CONSIGNES :

L'élève depuis une zone de départ devra mettre la pelote dans des cibles de façon répétitive.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de cibles atteintes.

VARIABLES :

Jouer à deux pour maintenir l'échange, chacun son tour.

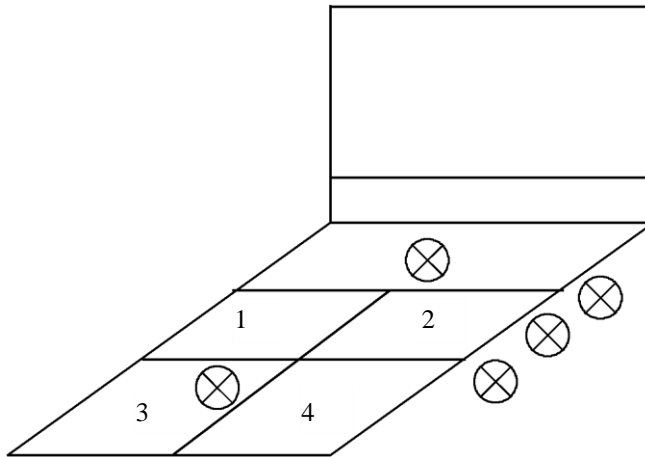
TITRE : LE BUT OU L'ENGAGEMENT

OBJECTIFS : *Travailler* le but pour faire le point rapidement.

BUT : *Apprendre* à renvoyer de différentes zones.

DISPOSITIF :

1 butteur et 1 renvoyeur.



Zone annoncée par le butteur, le relanceur renvoie.

Légende :

⊗ : Elève

CONSIGNES :

Renvoyer la balle.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de renvois réussis.

VARIABLES :

Utiliser les deux mains.

Ne plus annoncer les zones.

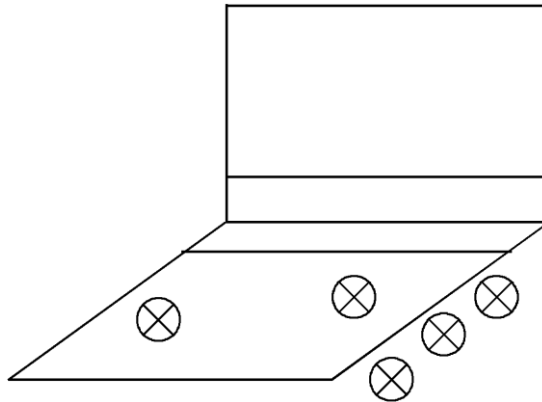
TITRE : LES ATTAQUES

OBJECTIFS : *Faire* comprendre que le but premier est de marquer des points.

BUT : *Développer* le sens de l'attaque.



DISPOSITIF :

Par deux avec une balle sur un terrain délimité.



Un contre un, les élèves font des parties en trois points.

Légende :

-  : Elève
-  : zone à atteindre

CONSIGNES :

Finir le point le plus rapidement possible.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de parties gagnées.

VARIABLES :

Limitation du terrain : 5 m de large, 2 m au dessus de la ligne, 5 m de profondeur.

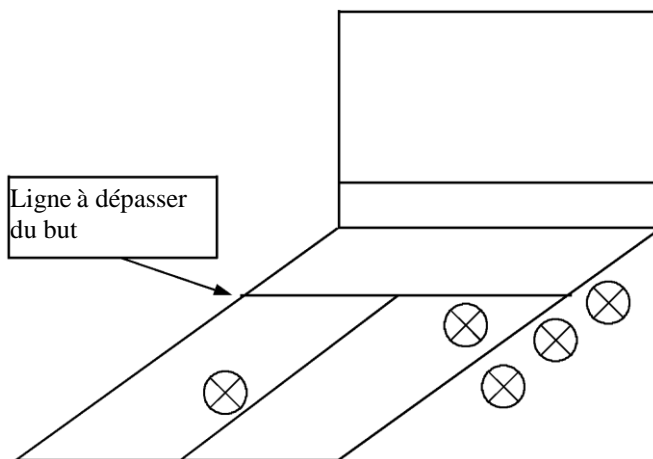
TITRE : LA GAUCHE

OBJECTIFS : *Travailler* l'attaque main gauche ou main droite

BUT : *Apprendre* à utiliser son mauvais côté en défense mais aussi en attaque.

DISPOSITIF :

Par deux avec une pelote sur un terrain délimité.



Zone annoncée par le butteur, le relanceur renvoie.

Légende :

⊗ : Elève

CONSIGNES :

Renvoyer la balle (si la pelote arrive côté gauche, il faut la frapper de la gauche et même chose pour l'autre zone); parties en trois points.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de renvois réussis.

VARIABLES :

Parties 2 contre 2

TITRE : LE BUT OU L'ENGAGEMENT

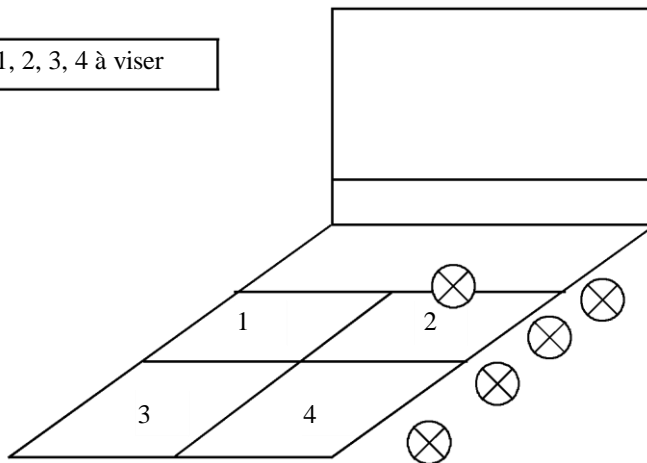
OBJECTIFS : *Travailler* le but pour faire le point rapidement.

BUT : *Apprentissage* de la technique d'engagement et de ses variations (gauche, droite, long, court)

DISPOSITIF :

Chaque joueur engage à tour de rôle.

Zones 1, 2, 3, 4 à viser



Zone annoncée par le butteur, le relanceur renvoie.

Légende :

⊗ : Elève

CONSIGNES :

Engager au mur et atteindre une cible au sol.

CRITERES DE REUSSITE :

Toutes les cibles sont atteintes.

VARIABLES :

Désigner la zone à viser.

Jouer 2 contre 2 en situation de partie et un but gagné vaudra 5 points.

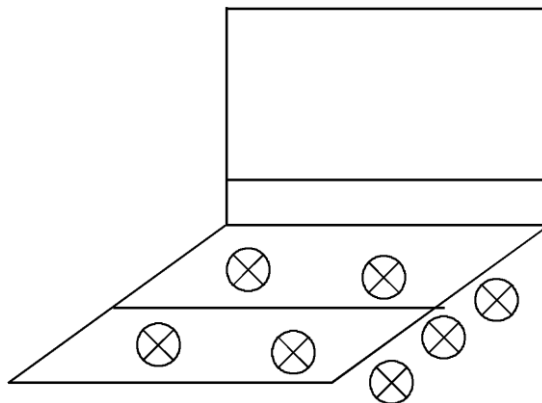
TITRE : PARTIES 2 CONTRE 2

OBJECTIFS : *Privilégier* l'attaque comme le seul moyen de gagner le point rapidement.

BUT : *Développer* le sens de l'attaque.

DISPOSITIF :

Parties 2 contre 2 avec une pelote pour 4



Légende :

⊗ : Elève

Les élèves font des parties en cinq points où les points marqués ne seront comptabilisés que s'ils résultent d'une attaque.

CONSIGNES :

Marquer le point le plus rapidement possible en attaquant. (c'est à dire impossibilité de renvoyer pour l'adversaire).

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de parties gagnées.

VARIABLES :

Varier le décompte des points : hors de portée = 5 points
Mauvais renvoi = 1 point

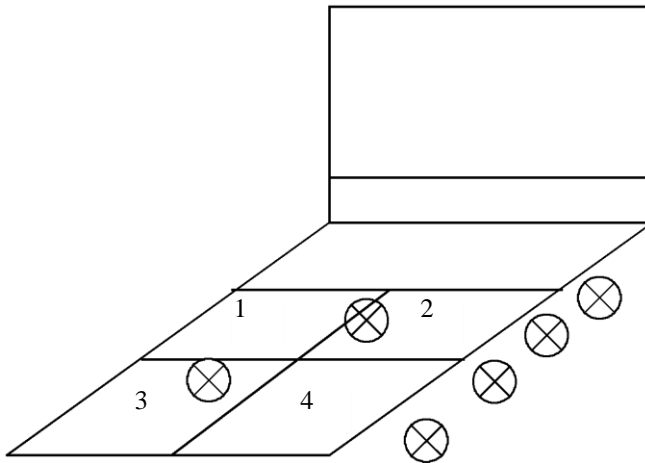
TITRE : L'ATTAQUE EN PARTIE

OBJECTIFS : *Accentuer* la faculté d'attaquer.

BUT : *Se* placer pour optimiser l'initiative de l'attaque.

DISPOSITIF :

1 contre 1. Ne pas frapper deux fois consécutivement dans la même zone.



Légende :

⊗ : Elève

CONSIGNES :

Marquer le point le plus rapidement possible sans jouer deux fois en suivant dans la même zone.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de parties gagnées.

VARIABLES :

Jouer 2 contre 2 en situation de partie.
Rajouter une zone centrale interdite.

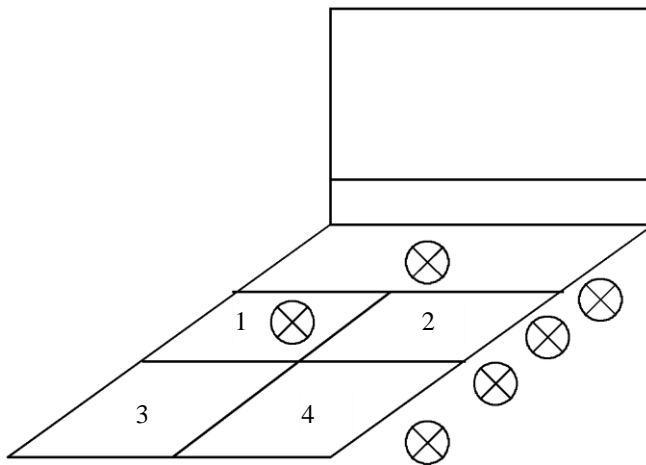
TITRE : LE BUT OU L'ENGAGEMENT

OBJECTIFS : *Rechercher* l'efficacité dans le but ou la relance.

BUT : *Faire* le point le plus rapidement possible.

DISPOSITIF :

1 contre 1. Chaque joueur engage à tour de rôle.



Légende :

⊗ : Elève

CONSIGNES :

Pour le buteur : engager et essayer de finir le point après le renvoi (attaque, amortie, volée).

Pour le défenseur : mettre la pelote hors de portée du buteur.

CRITERES DE REUSSITE :

Toutes les cibles sont atteintes.

VARIABLES :

Durant la partie, ne pas buter 2 fois dans la même zone.

Jouer 2 contre 2 en situation de partie

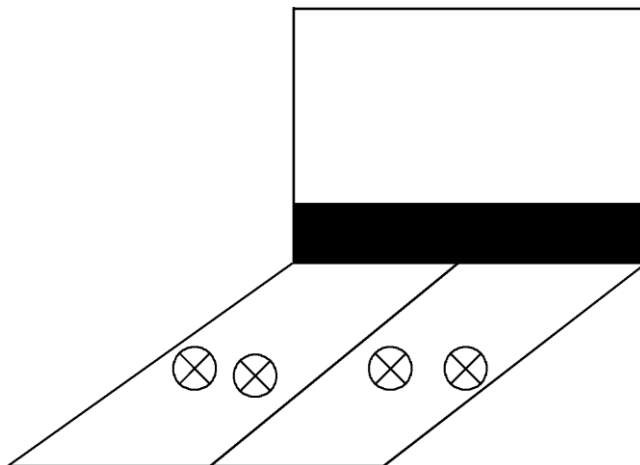
TITRE : LA VOLEE

OBJECTIFS : *Utiliser* un nouveau geste technique pour abrégé l'échange ou accélérer le jeu.

BUT : *Frapper* la pelote de volée.

DISPOSITIF :

2 par terrain.



Légende :

⊗ : Elève

CONSIGNES :

Le buteur frappe la balle en hauteur, le relanceur renvoie de volée.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de coups réussis.

VARIABLES :

Parties deux contre deux. Les volées valent 5 points.

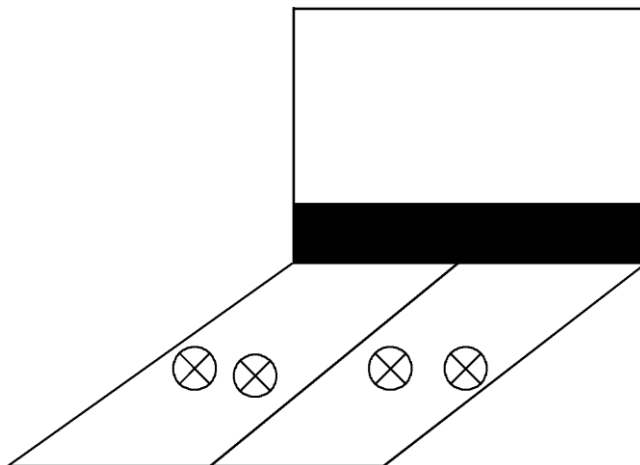
TITRE : L'AMORTIE

OBJECTIFS : *Utiliser* un nouveau geste technique pour abréger l'échange.

BUT : *Jouer* une amortie pour surprendre l'adversaire.

DISPOSITIF :

2 par terrain.



Légende :

⊗ : Elève

CONSIGNES :

Le buteur frappe la balle en hauteur, le relanceur renvoie en amortie.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de coups réussis.

VARIABLES :

Parties deux contre deux. Les amorties valent 5 points.

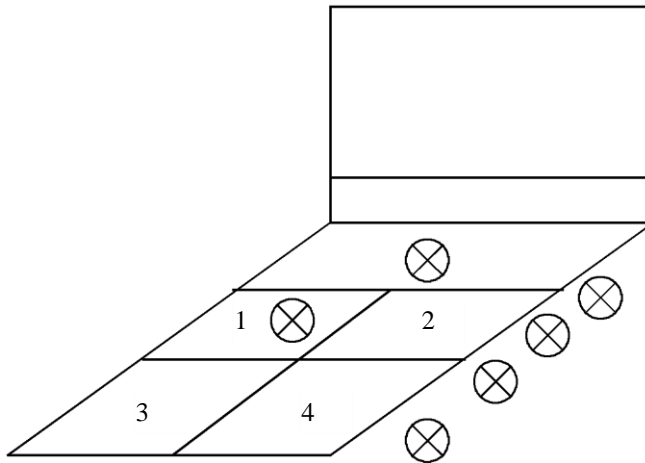
TITRE : PARTIES

OBJECTIFS : *Gagner* la partie avec le plus de coups gagnants.

BUT : *Gagner* la partie pour rester en jeu.

DISPOSITIF :

2 contre 2. Chaque joueur engage à tour de rôle. Parties en 12 points.



Nombre de points en fonction :

- Des attaques
- Des volées
- Des amorties
- Des « raz de ligne »

Légende :

⊗ : Elève

CONSIGNES :

Gagner la partie le plus rapidement possible.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de parties gagnées.

VARIABLES :

Intervertir les postes de chacun.

Situations de réinvestissement

Tournois :

1. règlement.
2. jeu à palas.

EVALUATION TERMINALE **TOURNOIS**

REGLEMENT :

Engagement : Au-dessus de la raie, et au-delà de la ligne d'engagement au sol.

Limites du terrain : Aire de jeu.

Règles : La pelote est jouée après un seul rebond ou de volée.

Marque : Le point est marqué :

si la pelote n'atteint pas le mur.

si elle sort des limites du terrain (les lignes sont fautes)

si elle fait plusieurs rebonds.

la balle sous la raie est faute.

*si la pelote touche un autre joueur (partenaire ou adversaire), elle est remise en jeu.

Gain de la partie :

le premier à 10 points en 1 contre 1

le premier à 15 points en 2 contre 2

SITUATION **DE REINVESTISSEMENT**

Proposer les mêmes situations à palas.

Remarques :

Engagements différents (ligne d'engagement à 5 m du mur. La balle doit dépasser les 5 m au sol).

FICHE D'AUTOEVALUATION

Maîtriser la pelote :

- Je sais lancer et rattraper la pelote.
- Je sais lancer et rattraper la pelote contre le mur.

Aller vers l'échange :

- Je sais renvoyer la pelote contre le mur.
- Je sais varier le geste de lancer de la pelote.
- Je sais me placer dans l'espace de jeu afin de renvoyer la pelote.

Tenir l'échange :

- Je sais engager de façon variée.
- Je sais renvoyer la pelote de façon variée.

Variation des stratégies de jeu :

- Je sais me placer pour lancer une attaque efficace.
- Je maîtrise chacun des rôles : buteur et défenseur.

Je sais faire preuve d'esprit sportif.

Je sais arbitrer une partie de pelote.