

I. CULTURE DE LA SENSIBILITE	II. CULTURE DE LA REGLE ET DU DROIT	III. CULTURE DU JUGEMENT	IV. CULTURE DE L'ENGAGEMENT

Champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

APSA
Pelote à main nue au service de la co-construction de règles

Support envisagé : situation de référence évolutive (cycles 2 et 3)

Préambule :

Cette activité souffre parfois d'une image un peu « folklorique ». Ses détracteurs estiment en effet que les jeux de pelote sont dédiés aux seuls spécialistes, dont l'hérédité expliquerait qu'ils soient les seuls capables de bien pratiquer : les basques pelotaris sur leurs frontons blottis au pied des Pyrénées. D'abord, sachez que le jeu avec une chistera en osier n'est qu'une variante, une évolution du jeu traditionnel à main nue, lequel est le plus adapté à une découverte de l'activité à l'école. Elle est caractérisée par son approche culturelle (qui ne se limite pas aux aspects « folkloriques ») ; les rôles sociaux : les notions de défi, le respect de la parole donnée et la place prépondérante du juge ; la mixité et la coopération : garçons et filles coopèrent ou s'opposent et s'auto-arbitrent en sollicitant l'avis du juge ; adaptation des règles ; accessibilité.

Le jeu à main nue est privilégié, pour des raisons pratiques mais aussi parce que c'est l'essence même de l'activité.

Le matériel le plus pratique et le moins onéreux est constitué par un lot de balles de tennis. La qualité basse pression est d'ailleurs la plus adaptée aux aptitudes de jeunes élèves.

La logique interne de l'activité ne varie pas : il s'agit de mettre la pelote hors de portée de l'adversaire dans un espace donné.

La pelote est frappée alternativement par chaque adversaire ou équipe. Dans les cas de partie à 2 contre 2 (ou 3 contre 3), comme au double en tennis, il n'y a pas d'ordre chronologique à respecter dans l'ordre d'intervention des partenaires d'une équipe.

Démarche EPS	Objectifs d'apprentissage en EPS	Compétence EMC <i>Dispositifs/attitudes favorisant la compétence</i>
<p>Situation d'appropriation du matériel :</p> <p>Vider sa maison en frappant la balle à la main. Cette situation permet d'évaluer le niveau de pratique de chacun.</p> <p>Deux camps sont définis. Une équipe dans chaque camp.</p> <p>Temps de jeu : 5'. Plusieurs manches.</p> <p>Rôle de l'enseignant : observer les gestes moteurs des élèves pour envoyer la balle afin de déterminer ultérieurement les ateliers d'apprentissage du geste nécessaires au jeu.</p> <p>Toutes les formes de frappe et de réception sont autorisées :</p> <p>Jeu « normal » : comme les pratiquants en championnat, on frappe la pelote après un rebond ou à la volée de l'une ou l'autre main.</p> <p>Frappe immédiate après contrôle (à l'américaine) : exemple de frappe de la pelote de l'une ou de l'autre main après que la trajectoire de la pelote ait été contrôlée. Ce contrôle peut s'effectuer avec une seule main ou avec saisie des deux mains.</p> <p>En lançant la pelote : saisie de la pelote puis renvoi (comme au handball).</p>	<p>Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.</p> <p>S'adapter aux actions d'un adversaire.</p> <p>S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.</p> <p>Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.</p>	<p><i>1.5 Être capable de coopérer.</i></p> <p>Dans cette activité, les élèves s'organisent au fil des manches de manière intuitive (lors d'une manche) ou de manière organisée à l'initiative des élèves ou à l'initiative de l'enseignant entre deux manches : <i>prévoir des temps courts de retour sur activité entre chaque manche pour pointer et oraliser les stratégies, les verbaliser.</i></p> <p>Organisation ou stratégie attendue : Des élèves se positionnent ou sont positionnés en fond de cour pour ramasser et relancer loin ou en première ligne pour contrer et relancer court ou loin.</p>
<p>Situation de référence : Quiniela</p> <p>Variante 1 :</p> <p>Mise en place : délimiter plusieurs aires de jeu et prendre 3 joueurs par terrain. Trinômes formés selon les observations du temps 0 : 2 joueurs et un arbitre (rotation)</p> <p>But pour l'élève : être le premier à marquer 12 points.</p> <p>Déroulement : A bute et affronte B. 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.</p>	<p>S'adapter aux actions d'un adversaire</p> <p>S'informer, prendre des repères pour agir...</p> <p>La notion de rupture d'échange, au travers de la recherche de force, de vitesse de la balle ou d'angles de trajectoires, est déterminante. Cette</p>	<p><i>1.1. Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.</i></p> <p><i>11.2. Confronter ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté et réglé.</i></p> <p><i>11.4. Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.</i></p> <p>L'arbitre, au foot ou au rugby par exemple, intervient lorsqu'une faute est constatée, il interrompt le cours du jeu, sanctionne et organise. À la pelote, le juge est seulement le témoin d'une partie dont les points de règlement ont été définis par avance par les joueurs. <i>Avant le commencement de la partie, l'enseignant prévoit un temps* pour que les joueurs définissent et se mettent d'accord sur les règles de jeu (marque d'un point, frappe et réception autorisées,</i></p>

<p>Toutes les formes de frappe et de réception sont autorisées :</p> <p>Jeu « normal » : comme les pratiquants en championnat, on frappe la pelote après un rebond ou à la volée de l'une ou l'autre main.</p> <p>Frappe immédiate après contrôle (à l'américaine) : exemple de frappe de la pelote de l'une ou de l'autre main après que la trajectoire de la pelote ait été contrôlée. Ce contrôle peut s'effectuer avec une seule main ou avec saisie des deux mains.</p> <p>En lançant la pelote : saisie de la pelote puis renvoi (comme au handball).</p>	<p>rupture d'échange est le fruit d'une stratégie individuelle, ou collective.</p>	<p><i>engagement...), quitte à faire des concessions contre ses performances. C'est donc uniquement dans le cas d'incertitude flagrante que l'on demande son avis au juge en l'interrogeant : « Zer da? » (« Qu'est-ce que c'est ? »)</i></p> <p><i>On peut même imaginer qu'une pelote bondissant hors des limites imparties soit ramenée et que l'échange se poursuive. Le juge n'interviendra pas puisqu'on ne le lui a pas demandé. Cette pratique du « jugement » a malheureusement disparu des compétitions officielles, conception moderne du sport oblige. Notre pratique à l'école, au contraire, tient à conserver cet état d'esprit si riche de valeurs pédagogiques et citoyennes. Elle permet à nos élèves de s'inscrire dans une confrontation où les juges, autant que les joueurs, ont un rôle original et déterminant.</i></p>
<p>Variante 2 :</p> <p>Mise en place : délimiter plusieurs aires de jeu et prendre 4 joueurs (A, B, C et D) en les plaçant en file derrière chaque aire de jeu (on peut jouer jusqu'à 6).</p> <p>Déroulement : A bute et affronte B sur un point. Le perdant sort et se place derrière D.</p> <p>Le vainqueur marque un point et affronte C qui bute, etc. Si un joueur gagne trois points d'affilée, il cède sa place. Pour affiner la hiérarchie, on peut ensuite reconstituer d'autres groupes en réunissant sur un terrain les vainqueurs, sur le suivant les deuxièmes, etc...</p>		<p>Exemple de règle établie par les élèves : à l'engagement, 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 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 ? » (prononcer « dio »), ce qui signifie : « je joue ? ». Lorsqu'ils sont prêts, ceux-ci répondent « jo ! ».</p> <p><i>Vocabulaire amené par l'enseignant par un travail transversal.</i></p> <p><i>* Dans les situations ci-dessus, c'est à l'enseignant de procéder à un lâcher-prise sur l'auto-organisation des élèves lors des deux premiers matchs afin qu'ils testent leurs accords de règle et jeu, puis d'effectuer une rapide mise en commun des règles appliquées et moments d'intervention de l'élève arbitre. Ce qui permet de réorienter les groupes en besoin.</i></p>
<p>Des situations d'apprentissage visant l'amélioration des compétences, avec des ateliers de jeux : manipulation, lancer loin, lancer précis, comment aider un partenaire, comment mettre un adversaire en difficulté...</p> <p><u>Manipulations</u> : Sur place → laisser tomber la balle, la rattraper avant rebond, rattraper à une main paume vers le haut, rattraper paume vers le bas. Lancer verticalement, d'une main, rattraper à 2 mains. Lancer main droite, rattraper même main. Changer de mains. Lancer main droite rattraper main gauche. Lancer, frapper les cuisses ou les mains (1, 2 ou 3 fois), rattraper. Reprendre ces exercices en marchant ou en courant.</p> <p><u>Jeux de cibles au mur.</u></p> <p><u>Atelier record</u> (échanges...) <u>et défi</u> (augmenter les distances...)</p>		

Variables :

Pour l'ensemble des situations précédentes, afin de permettre une évolution des compétences motrices, une progression dans le type de pelotes utilisées peut être envisagée : balles alvéolées gonflables, balles de tennis molles, balles de tennis.

Une seconde évolution peut se faire par l'utilisation progressive d'un instrument pour le renvoi et la réception de la pelote : Chistera, Xare, Palas.



Situation évaluation

Montante descendante.

Situation de référence.

II 1. Respecter les règles communes

Les règles peuvent être établies de façon collective pour une harmonisation des pratiques avec une latitude laissée sur le choix de la réception et de la frappe pour permettre à chacun de s'investir pleinement sur les échanges. Cette harmonisation peut être faite au préalable en classe.