



LA PELOTE BASQUE À L'USEP



Georges Rochet

UN SPORT TRADITIONNEL POUR LES UNS, INNOVANT POUR LES AUTRES

La pratique scolaire de la pelote existe aujourd'hui dans le Sud-Ouest, et en particulier dans les Pyrénées-Atlantiques, où elle s'appuie sur un partenariat ancien entre l'Usep locale, la Fédération française de pelote basque (FFPB) et l'Éducation nationale. Les rencontres de pelote, Usep en primaire et UNSS dans le secondaire, prolongent ainsi des modules d'apprentissage portés par des enseignants motivés. Mais ces liens forts méritaient d'être développés au niveau national. En juillet dernier, le stage national des formateurs Usep de Temple-sur-Lot (Lot-et-Garonne) a permis de poser les bases d'une collaboration entre les formateurs Usep et les cadres de la FFPB, venus présenter toutes les facettes d'une activité qui 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... Foin de poncifs ! 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. Ensuite, ce qui caractérise vraiment la pelote, c'est :

- 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 : selon leur niveau, les élèves peuvent renvoyer la pelote en la frappant du plat de la main à la volée ou après un premier rebond, ou bien contrôler la trajectoire de la balle avant de la frapper, ou même s'en saisir à la main ;
- accessibilité : il suffit d'un mur, d'une craie et d'une balle de tennis pour débiter l'initiation.

En outre, la pelote invite au développement de la vie associative et à l'autonomie des enfants, à travers la gestion et la conduite des rencontres Usep.

Dans les écoles justement, en accord avec les cadres de la Fédération française de pelote basque, nous avons décidé de nous réapproprier les règles de ces joutes de balle au mur, de les réinventer, tout en respectant l'essentiel des caractéristiques des jeux de pelote basque. Le jeu à main nue est privilégié, pour des raisons pratiques mais aussi parce que c'est l'essence même de l'activité.

À l'école primaire comme d'ailleurs au secondaire, chacun, éducateur et enfant, doit pouvoir y trouver son compte et s'essayer à cette activité qui offre investissement, émotion et plaisir.



La «balle» ou «pelote»

La pelote est formée d'un noyau de bois entouré de caoutchouc puis de coton, le tout étant serré entre deux peaux de cuir cousues. Une balle est en gomme et généralement creuse. Durant les séances d'EPS en classe, 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. C'est pourquoi nous utilisons indifféremment les termes «balle» ou «pelote» pour les situations d'apprentissage décrites dans ce cahier pédagogique.

I. UNE ACTIVITÉ DU SUD-OUEST POUR TOUTES LES ÉCOLES DE FRANCE

AUX ORIGINES DU JEU

Les origines de la pelote se confondent avec celles des jeux de balle face à face : la longue paume (jouée en extérieur) ou la courte paume (jouée à l'intérieur de bâtiments spécialement dédiés à cette activité, les «tripots»). La période allant du Moyen Âge jusqu'au 18^e siècle fut particulièrement propice à ce jeu que l'on pratiquait dans toute l'Europe. Puis sa pratique déclina, sauf dans les Flandres et en Provence, où l'on continue à le pratiquer sous des formes diverses, ou encore en Angleterre d'où nous arriva quelques temps plus tard le «lawn tennis».

Au Pays basque également, les jeux de face perdurèrent. Mais ils s'adaptèrent à l'introduction de la gomme à l'intérieur de la balle, qui n'était confectionnée jusqu'alors que de tissus et de cuir serrés puis cousus. La pratique vis à vis d'un adversaire ou d'une équipe d'adversaires fut remplacée par un jeu de renvoi après frappe vers un mur : le fronton. Ce jeu, appelé «blaid», était fort peu considéré et réservé aux vétérans ou aux enfants seulement 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 les «palas» (raquettes en bois de différentes formes, épaisseurs et tailles) que les joutes opposant des adversaires 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. Ceux-ci revinrent en ayant apporté leur touche et leur ingéniosité aux instruments ou balles qu'ils utilisaient. C'est ainsi que l'on peut

utiliser actuellement 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».



Avec l'apparition d'engins comme les «chisteras», les «palas» en bois ou encore les raquettes argentines («xare»), les joutes de pelote ont pris toute leur ampleur.

LES ATOUTS DE LA PELOTE À L'ÉCOLE

- Une réelle accessibilité par la réhabilitation d'une pratique des jeux de balle au mur dans les écoles.
- La facilité de mise en place, par le degré d'investissement minimum en matériel (balles de tennis et éventuellement «palas»).
- L'importance des rôles sociaux, du défi entre les joueurs partenaires/adversaires/juges.
- La prise en compte de la mixité et du niveau de pratique de chaque joueur.
- Le développement de la vie associative par l'organisation de rencontres adaptant une activité traditionnelle à une forme de championnat non «pyramidal».
- La variété des pratiques alliant les divers jeux/situations de références avec les spécialités de pelote et l'utilisation éventuelle d'instruments («palas», «xare», «chister»).

LA DÉMARCHÉ PÉDAGOGIQUE EN USEP

- 1 L'entrée dans l'activité passe par la présentation des règles de base de la pelote et l'apprentissage de la frappe.
- 2 Plusieurs jeux fournissent ensuite des situations de référence : parties de défi, parties chronométrées en montante descendante, quinielas ou jeu de «la vide» ou «à la porte».
- 3 Ces situations permettent d'évaluer le niveau de pratique de chacun et d'instaurer 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.

4 On reviendra ensuite à une combinaison des situations de référence qui permettront, suivant la configuration des sites à disposition, de concrétiser tout cet apprentissage à travers des rencontres sportives Usep.

(voir également la fiche d'évaluation reproduite page 8)

II. LE SENS DU JEU

RÈGLES ET CONVENTIONS DE BASE

Finalité : quelle que soit la spécialité ou le jeu de pelote considéré, 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 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 rupture d'échange est le fruit d'une stratégie individuelle, ou collective.

Aire de jeu : à l'école primaire, n'importe quel mur auquel correspond un sol lisse peut faire l'affaire. Il suffit de tracer un trait au mur à environ 80 cm du sol (hauteur du genou d'un adulte), et de délimiter également l'aire de jeu. Attention : les pelotes touchant les lignes sont fausses (à l'inverse du tennis).

Ordre de jeu : 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.

Engagement : à l'engagement, on doit dépasser une ligne. On peut par convention s'interdire d'en dépasser une autre pla-

cée 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 ! »

Marquer un point : 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.



Georges Roche

LA FRAPPE AVEC LA MAIN : UN PROBLÈME À RÉSOUDRE POUR LES ÉLÈVES

Le jeu avec instruments – très prisé – demande des installations et des équipements adaptés, en particulier au regard de la sécurité. Aussi, dans un souci de commodité, le jeu à main nue semble le plus pratique pour une gestion de l'activité avec tous les élèves d'une classe.

Dans ce cas, on privilégie les variables dans les formes de frappe de façon à permettre à chacun d'apporter les réponses motrices tout en respectant la logique de l'activité :

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.

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.

En lançant la pelote : saisie de la pelote puis renvoi (comme au handball).

L'objectif est toutefois de s'approcher de la forme « normée » (en frappant directement la pelote) au fur et à mesure des progrès des élèves.



Titto Ayresque

LE RESPECT DE L'ADVERSAIRE ET DES JUGES

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. 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 ? »)

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,

La pelote a hérité de la langue basque un vocabulaire spécifique. En voici les principaux termes :

BISTA (prononcer « bichta ») : appréciation perceptive rapide

PLAZA GIZON (« plassa guissone ») : esprit fair-play.

XILO (« chilo ») : cible

BESAINKA (« bechaïnka ») : lancer à bras cassé.

À L'AMÉRICAINNE : consiste à arrêter la pelote au premier bond avant de la renvoyer

CANCHA : aire de jeu

PARET : quand la pelote touche directement le mur du fond.

ERREBOT : quand la pelote rebondit au sol avant de toucher le mur du fond.

TAMBOUR (« petit toit ») : au dessus du filet dans un trinquet.

AIRE (« airé ») : à la volée

JO ? (« dio ? ») : j'engage ?

JO ! (« dio ! ») : frappe !

ZER DA ?

(« Ser da ? ») : qu'est-ce que c'est ? (interrogation au juge).

ONA ! : elle est bonne !

FALTA ! : elle est fautive !

HIRI ! : à toi !

ENI (« éni ») : à moi !

UTZI ! « outsi » : laisse !

III. JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE

LA QUINIELA

Les quinielas sont pratiquées en particulier par les joueurs professionnels de « Cesta Punta » (grandes chisteras dans des frontons avec un mur à gauche de 56 m de longueur) aux États-Unis (à Miami et en Floride), et bientôt à Pau. Le public parie sur leurs performances. Les parties très courtes en un point et élimination donnent un rythme et une intensité remarquables aux spectacles.

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).

But pour l'élève : être le premier à marquer 12 points.

Déroulement : A bute et affronte B sur un point. Le perdant sort et se place derrière D.

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....

Joueur A : 😊
Si je gagne, je marque 1 point et je reste sur le terrain

Joueur B : 😊
Si je perds, je ne marque pas de point et je sors, je me place derrière D

Joueur C : 😊
J'attends mon tour et je remplace le perdant

Joueur D : 😊

« LA VIDE » OU « À LA PORTE »

Le jeu « à la porte » est le roi incontesté des cours de récréation. Les élèves l'adaptent en général aux possibilités du moment et lui inventent des variantes telles « la mémé » ou « à la cramante ». Il s'agit d'un jeu par élimination qui fait évoluer de 6 à 15 joueurs. Il se pratique avec une balle de tennis et exige une aire de jeu assez grande (8 m x 15 m au sol).

Déroulement

Le premier joueur, désigné par le sort, engage. Dans le groupe, celui qui est le mieux placé pour renvoyer la pelote annonce « j'ai ! » ou « à moi ! » et tente de renvoyer la pelote vers le mur puis dans l'aire de jeu. La balle est alors reprise par un autre.

S'il échoue, il est « vidé » ou va « à la porte ». Il se rend, dos contre le mur de frappe, face aux joueurs. Il pourra revenir dans le jeu s'il arrive à intercepter une pelote lancée par un des joueurs. Cette pelote devra être prise de volée avant qu'elle ne touche le mur. Le « vidé » ne doit pas gêner le déroulement du jeu et rester contre le mur. S'il réussit à intercepter une pelote il réintègre le jeu et le lanceur, lui, prend sa place.

Par élimination, seuls deux joueurs resteront dans le jeu. C'est alors la finale. Le vainqueur de la confrontation empoche un point qui lui servira de « joker » pour une prochaine partie.

Attention : le joueur le mieux placé est obligé de jouer la balle.



Ceux qui sont éliminés et mis « à la porte », dos au mur, peuvent espérer revenir dans le jeu en interceptant une pelote lancée par les joueurs encore en lice.

LES MONTANTES DESCENDANTES

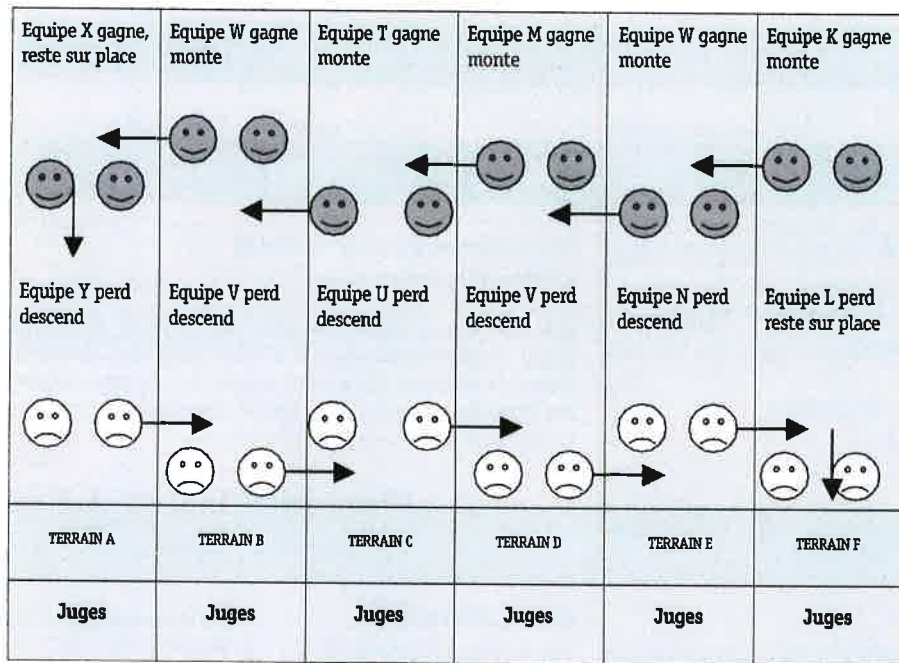
Principe de la montante / descendante :

Répartis par équipes de deux (ou en un contre un), les élèves jouent des parties chronométrées (de 3 à 5 minutes) suivant le principe du schéma ci-dessous.

Ils notent ensuite leurs résultats sur la fiche de marque (voir ci-dessous : prévoir une photocopie par équipe)

On joue en travers du fronton mur à gauche lorsque cela est possible. Sinon, 6 terrains répartis dans un gymnase ou dans une cour d'école peuvent faire l'affaire. Après plusieurs parties, les degrés s'équilibrent.

Attention : pour 6 terrains, 6 parties minimum.



FICHE DE MARQUE

Nom des joueurs :

Nom des juges :

	terrain A, B... complète	Score Entoure au fur et à mesure les points marqués	RÉSULTAT	
			gagne	perd
			ENTOURE	
1 ^{ère} rencontre		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	monte	descend
2 ^e rencontre		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	monte	descend
3 ^e rencontre		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	monte	descend
4 ^e rencontre		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	monte	descend
5 ^e rencontre		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	monte	descend
6 ^e rencontre		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	monte	descend

Place finale : entoure la lettre correspondant au terrain

A ; B ; C ; D ; E ; F.

IV. DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

JEUX DE MANIPULATION

Ces manipulations permettent à l'élève de mieux appréhender l'espace proche et de se familiariser avec le maniement de la pelote comme objet.

- 1 Sur place : laisser tomber la balle, la rattraper avant rebond
- 2 Rattraper à une main paume vers le haut
- 3 Rattraper paume vers le bas

4 Lancer verticalement, d'une main, rattraper à 2 mains

5 Lancer main droite, rattraper même main

6 Changer de mains

7 Lancer main droite rattraper main gauche

8 Lancer, frapper les cuisses ou les mains (1, 2 ou 3 fois), rattraper.

9 Reprendre ces exercices en marchant ou en courant

DRIBBLES

1 Faire rebondir la balle et la saisir la paume vers le bas (changer de main)

2 Faire rebondir la balle x fois et la bloquer (2 mains)

3 Faire varier la hauteur des bonds

4 Alternance des 2 mains

5 En marchant (changements de direction)

6 En regardant loin devant soi

7 En suivant un parcours (obstacles)

8 Mêmes exercices en courant

Attention: pour les situations ci-avant (dribbles et jeux de manipulation), la position jambe gauche en avant facilite les lancers de la main droite, et inversement. Par ailleurs, certains de ces exercices peuvent être pratiqués avec un partenaire (jeux en coopération avec notion de nombre de réussites ou de records).

JEUX DE CIBLE AU MUR

Matériel:

Marques au sol (distances variables suivant âge et niveau de pratique).

Cibles au mur formes géométriques (tailles variables)

Consigne et critères:

Lance la balle pour qu'elle atteigne la cible.

Stade 1: balle tenue entre les doigts

Stade 2 : lâcher la balle puis frapper

Stade 3 : frappes successives

Stade 4 frappes successives alternées main droite/main gauche

Il convient de réussir au moins 7 lancers dans la cible sur 10.

Evolutions possibles:

Eloigner les marques au sol

Réduire la taille des cibles

Utiliser la main non prévalente

Varié les trajectoires

Frapper la pelote au lieu de la lancer

Difficulté supplémentaire:

Toutes les réussites ne seront validées que si la pelote est rattrapée après le lancer soit par le lanceur lui-même ou bien par un partenaire.

Georges Roche

On commence par lancer la balle; on la frappera ensuite.



ATTEINDRE UNE ZONE AU SOL

Les différentes opérations de cet atelier «j'engage» ou «je bute» permettent à l'élève de repérer diverses possibilités afin de déplacer la pelote dans l'aire de jeu.

Aménagement matériel:

Du ruban collé au mur à environ 1 m 50 de hauteur (pour inciter l'élève à atteindre le mur le plus haut possible)

Des lignes dessinées au sol: n°1 à environ 2 m, n°2 à environ 3,50 m, n°3 à environ 5 m, etc.

Une balle ou une pelote par élève.

Consigne et critères:

Bute (engage) fort au dessus de la ligne au mur pour dépasser une ligne au sol. Regarde ou retombe la pelote mors de

son premier bond et note le résultat. (Si la pelote dépasse la ligne 1, tu marques 1 point...)

Choisis l'endroit qui te paraîtra le meilleur pour effectuer tes lancers

10 tentatives

Modalités différentes suivant les capacités des élèves:

Groupe 1: lancer

Groupe 2: frapper

Groupe 3: frapper après élan.

Organisation:

2 joueurs et 2 observateurs qui notent les performances sur une fiche de marque à créer.

COOPÉRER POUR VALORISER LE MAINTIEN DE L'ÉCHANGE

Objectifs :

Choisir un geste ou un type de renvoi et apprécier les trajectoires.

But du jeu :

À l'inverse de la logique interne de l'activité « pelote », il s'agit ici de faire durer l'échange et donc de permettre au partenaire de rattraper la pelote pour la renvoyer au mur.

Matériel :

1 pelote pour 2 joueurs sur une aire de jeu (limitée au sol et au mur).

Consigne et critères de réussite :

Jouer avec son partenaire de façon à échanger X pelotes (nombre limité d'échanges ou record).

ATELIER DE RECORD DE DURÉE DE L'ÉCHANGE

Chacun renvoie la pelote pour son partenaire.

On compte le nombre de pelotes atteignant le mur au dessus de la ligne.

10 séries.

Groupe 1 : lancer

Groupe 2 : lancer ou frappe après contrôle

Groupe 3 : frappe après contrôle ou frappe directe

Evolutions possibles :

Augmenter le nombre d'échanges.

Augmenter / diminuer la distance entre le mur et les joueurs ;

Diminuer / augmenter les dimensions de l'aire de jeu.

Changer de main.

Varié les types de renvois (lancer, contrôler / frapper, frapper directement).

Valoriser / éviter une zone au sol / au mur (cible au sol / au mur).

V. LA PARTIE DE DÉFI, OU COMMENT INVENTER SON PROPRE JEU

La notion de défi permet à chacun de se situer dans son niveau de pratique tout en conservant le plaisir du jeu et de la confrontation. En bref, tout le monde est capable de jouer à la pelote, pour peu que l'on ait défini à l'avance les limites du jeu dans sa forme et / ou ses dimensions. Tous les grands champions, même les plus mythiques avaient et ont encore aujourd'hui l'habitude de définir très précisément les règles leur permettant d'affronter leur(s) adversaire(s) lors d'une partie de défi. Il n'en est pas de même pour une partie de championnat organisée par les Ligues

ou la Fédération française de pelote basque, dont les critères sont les mêmes pour tous.

Les parties de défi sont l'occasion de palabres et négociations entre les protagonistes.

Tout peut être discuté et défini à l'avance :

- le nombre de points à atteindre ;
- la taille du terrain ou la hauteur de la ligne au mur ;
- les conditions de lancer ou de frappe de chacun des acteurs ;
- le matériel utilisé ;
- le nombre de joueurs dans une équipe par rapport à l'autre, etc.



VI. FICHE D'ÉVALUATION

Cette fiche d'évaluation pourra aider les animateurs Usep à accompagner les enfants dans leur apprentissage.

FICHE D'ÉVALUATION		
Nom :		
Prénom :		
Classe :		
	ACQUIS	NON ACQUIS
JE BUTE (j'engage) et ma pelote atteint une zone au sol juste au delà de la ligne		
> loin		
> à gauche		
> à droite		
DANS LE JEU , je suis capable de :		
> me déplacer en courant pour renvoyer la pelote		
> Bien positionner mon corps au moment de la frappe (ex : jambe gauche en avant si je frappe avec la main droite)		
> maintenir l'échange (frapper plusieurs pelotes successivement)		
> utiliser la main droite		
> utiliser de la main gauche		
> jouer à la volée		
> attaquer mon adversaire pour essayer de marquer un point		
MON COMPORTEMENT		
> je ne suis pas personnel (jouer tout seul si on joue à plusieurs)		
> je respecte les avis des juges		
> je respecte mes partenaires et mes adversaires.		

Ce cahier pédagogique a été réalisé par Titto Ayçaguer, conseiller pédagogique EPS « pelote basque » des Pyrénées-Atlantiques, avec le concours du groupe de travail Usep pratiques innovantes.

CONTACTS

Titto Ayçaguer :

IEN Ustaritz 05 59 93 74 50 / louis.aycaquer@ac-bordeaux.fr

Fédération française de pelote basque :

Trinquet Moderne, BP 816, 64 108 Bayonne / 05 59 59 22 34 / www.ffpb.net

Pascale Portenart :

GT Usep « pratiques innovantes »

01 43 58 97 72 / pportenart@laligue.org

Usep nationale :

3, rue Récamier, 75341 Paris cedex 07 / 01 43 58 97 90 / www.usep.org