

## 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<sup>e</sup> 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.



### 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.



### 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** (« bechainka ») : 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** (« aïré ») : 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 !