

**Compétence attendue :**

Dans le cadre d'un jeu à effectif réduit et sur un terrain aux dimensions aménagées, rechercher le gain d'une rencontre en assumant les rôles liés aux statuts d'attaquant et de défenseur. **En attaque**, frapper une balle lancée par l'adversaire en lieu sûr dans le champ afin d'éviter sa propre élimination du jeu ainsi que celle des coureurs, et pouvoir ainsi scorer en progressant dans le circuit de course. Le vol de base peut être utilisé par les coureurs. **En défense**, faire des choix pertinents provoquant l'élimination de 3 attaquants adverses et réduire son temps de passage en défense en ayant encaissé le minimum de points. Les modalités d'élimination des attaquants en jeu forcé et non forcé sont requises. Respecter les règles de sécurité. Observer et arbitrer.

**Connaissances****Du pratiquant :**

- Le vocabulaire spécifique et élargi du baseball.
- Les modalités d'élimination des attaquants adverses (strike out, arrêt de volée, jeu forcé, jeu non forcé).
- La relation entre le lanceur et le receveur.
- La notion de vol de base.
- Le retour sur les bases après un arrêt de volée.

**Liées aux autres rôles :**

- Tenir une feuille de match, scorer.
- Arbitrer avec l'ensemble des règles d'élimination.

**Capacités****Du pratiquant :****Batteur :**

- Identifier sa zone de strike et frapper en lieu sûr une « bonne » balle envoyée par le lanceur.
- Enchaîner l'action de frappe et l'action de course.

**Coureur :**

- Adapter sa course en fonction de la frappe réalisée (la sienne ou celle d'un autre batteur) pour atteindre la base convoitée.
- Adapter son arrivée sur la base en fonction du délai d'intervention de la défense (arriver debout ou en glissade ventrale ou dorsale).
- Quitter sa base pour prendre de l'avance et régler celle-ci afin d'être en mesure de la rejoindre si nécessaire.

**Défenseur :**

- Identifier l'adversaire le plus dangereux pour marquer le point.
- Identifier les autres adversaires en jeu.
- Être vigilant face aux coureurs susceptibles de voler les bases.
- Enchaîner rapidement l'action de rattraper et de lancer en adaptant la position de son gant en fonction des trajectoires de balles et en effectuant un pas croisé en lançant vers une base ou vers un joueur relais.

**Lanceur :**

- Lancer vers le marbre en « softball »

**Liées aux autres rôles :**

- Arbitrer sur base et au marbre, juger la zone de prise.
- Compter les points et les retraits.

**Attitudes****Du pratiquant :**

- Être concentré et lucide pour intervenir dans sa zone de responsabilité afin d'intercepter les balles frappées ou rejoindre sa base pour participer au retrait d'un attaquant adverse.
- Maîtriser son comportement dans la situation de duel (entre le lanceur et le batteur) ainsi que dans la situation « critique » où convergent au même endroit une balle et des joueurs (défenseurs et coureurs).
- Prendre des risques en toute lucidité pour faire progresser le jeu.
- Respecter le matériel, l'arbitre, l'adversaire et agir en toute sécurité.

**Liées aux autres rôles :****L'arbitre :**

- Être impartial et se montrer ferme dans ses décisions.
  - Assumer et expliquer ses décisions.
  - Annoncer ses décisions à voix haute.
- Les joueurs :
- Observer.
  - S'entraider et être tolérant vis-à-vis de ses partenaires.

**Liens avec le socle**

C1 : Transmettre d'une façon argumentée, avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés. Aider à la formulation de projets de jeu simples.

C3 : Exploiter les résultats de l'observation pour formuler des hypothèses de jeu et faire évoluer le projet collectif en fonction des objectifs visés.

C5 : Acquisition d'une culture plus fine de l'activité au niveau technique et tactique.

C6 : Coopérer et prendre des responsabilités pour que tous les membres de l'équipe puissent progresser, s'épanouir et s'investir en donnant le meilleur d'eux-mêmes

C7 : Connaissance de soi, ses points forts et faibles, connaissance de ses partenaires et adversaires. Prendre des initiatives dans le groupe pour gérer collectivement une situation d'apprentissage ou de match.