

# TRAITEMENT DIDACTIQUE DE L'APSA BASEBALL

## **1) DEFINITION DE L'ACTIVITE :**

Activité de coopération et d'opposition sur un grand terrain où les joueurs de l'équipe attaquante affrontent individuellement ceux de l'équipe défendante organisée collectivement pour les empêcher de marquer le point, obtenu en réussissant le tour des quatre bases.

**Le but de l'équipe placée en défense** au cours d'une manche est de retirer trois attaquants du jeu en ayant encaissé le minimum de points avant de pouvoir attaquer à son tour.

**Le but de l'équipe placée en attaque** au cours d'une manche est de ne pas voir ses joueurs retirés du jeu pour rester le plus longtemps possible en position de marquer des points.

## **2) LOGIQUE INTERNE :**

Il s'agit, que l'on soit en situation offensive ou défensive, de placer l'adversaire dans un rapport espace/temps défavorable (par la qualité de la frappe pour l'attaquant et par la qualité des « passes » entre eux pour les défenseurs).

## **3) PROBLEME FONDAMENTAL :**

**Pour les défenseurs**, comment, dans un espace immense à couvrir, s'organiser pour renvoyer une balle vers une base que convoite un coureur ?

**Pour les attaquants**, comment rejoindre les bases convoitées « à temps » alors que la vitesse de la balle renvoyée par les défenseurs est supérieure à la leur.

**De manière générale**, les problèmes essentiels du jeu sont d'ordre **perceptif** (Déterminer une « bonne » balle pour le batteur, analyser des trajectoires de balle pour pouvoir attraper celles-ci pour les défenseurs.....) et **décisionnel** (savoir où envoyer la balle lors d'un jeu défensif), dans des phases de jeu très courtes (3 à 5 secondes). Cela implique pour les défenseurs de reconnaître les situations de jeu et d'anticiper la réponse avant la frappe !

Les problèmes rencontrés sont également d'ordre **socio- affectif** par la maîtrise de son comportement dans des situations de duel (lanceur-batteur) et dans des situations critiques où convergent au même endroit une balle et des joueurs (zone de contact physique).

#### **4) PROBLEMES A RESOUDRE EN FONCTION DU STATUT DE L'EQUIPE :**

##### **EN DEFENSE :**

S'organiser collectivement pour empêcher les attaquants adverses de progresser dans le circuit de course ou les retirer de jeu suite à la frappe de balle du batteur , ou lors de prise de risque pour avancer de la part des coureurs (vol de base).

Chaque défenseur doit défendre dans sa zone de responsabilité pour :

- \*Attraper les balles frappées.
- \*Rejoindre sa base pour tenter d'éliminer un coureur.
- \*Couvrir une base dans l'éventualité d'un « mauvais » relais .

La logique du jeu de renvoi de la balle vers les bases convoitées par les attaquants impose à chacun de choisir l'attaquant à éliminer en fonction d'un critère de faisabilité.

Il s'agit aussi de choisir, en fonction du nombre de retraits déjà effectués et en fonction du score, l'attaquant à éliminer (ex : choisir entre le risque d'être « menacé » au point en cas d'échec ou la sécurité de réaliser effectivement un retrait).

##### **EN ATTAQUE :**

Le batteur doit choisir de frapper la balle envoyée par le lanceur en fonction de sa localisation ou non dans la zone des prises (contrainte réglementaire déterminant la zone où la balle doit être envoyée).

La balle doit être frappée en « lieu sûr » dans le champ de jeu pour :

- \*Eviter d'être éliminé.
- \*D'entraîner l'élimination des coureurs précédents.

Le coureur déjà sur base doit s'informer sur la position de la balle et sur les bases occupées.

#### **5) ENJEUX DE FORMATION :**

- \* Le baseball développe chez l'élève les capacités décisionnelles, les prises d'informations multiples.
- \* Il contribue de manière importante à leur formation concernant les processus d'élaboration de projets d'action.
- \* Le caractère non agressif de l'activité permet de résoudre les problèmes de mixité, et de faire travailler ensemble des profils différents d'élèves.

- \* Il permet d'améliorer la coordination motrice et l'analyse de trajectoires de balle.
- \* Il sollicite et développe l'entraide pour mener à bien un projet collectif.
- \* Il développe la communication dans le groupe.

#### **6) RESSOURCES SOLLICITEES :**

Le système principalement sollicité : Anaérobie alactique.

Capacités principalement sollicitées : vitesse et coordination motrice.

*Important :* Le développement des ressources énergétiques en milieu scolaire est difficile car l'activité est constituée de séquences de jeu. Il conviendra donc de proposer si nécessaire des situations à effectif réduit pour répondre au besoin de mouvement et de jeu des élèves.

L'adaptation des lancements de jeu (tee ball, toss drill) rendra le jeu plus dynamique, la sollicitation des joueurs plus fréquente, et réduira considérablement les temps morts.

#### **7) COMPETENCES ATTENDUES :**

**Niveau 1 :** Dans le cadre d'un jeu simplifié et à effectif réduit, rechercher le gain d'une rencontre en provoquant l'élimination de trois attaquants adverses par des modalités d'élimination simples et réduire son temps de passage en défense. En attaque, frapper une balle « fixe » (posée sur un tee), ou donnée par un adversaire (lancer en « toss drill ») dans le champ afin de pouvoir courir et progresser dans le circuit de course pour scorer. Respecter les règles de sécurité pour soi-même et les autres au cours du jeu.

**Niveau 2 :** 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.

#### **8) COMPETENCE PROPRE A L'EPS :**

Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif.

## **9) COMPETENCES METHODOLOGIQUES ET SOCIALES :**

Au nombre de 4 au collège, elles constituent de véritables outils pour apprendre. Il s'agira pour l'enseignant de choisir au moment de l'élaboration du projet de cycle, de mettre en avant une ou plusieurs compétences méthodologiques, car elles répondent avant tout aux besoins directement liés au projet de la classe.

- Agir dans le respect de soi et des autres.
- Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités.
- Se mettre en projet.
- Se connaître, se préparer, se préserver.

## **10) FICHES RESSOURCES NIVEAUX 1 ET 2 ACADEMIE DE LA GUYANE :**

### **Voir les fiches jointes.**

Rappel : au collège, **les connaissances** renvoient aux informations que doit s'approprier l'élève sur les activités physiques, sur sa propre activité ou celle d'autrui. **Les capacités** attestent du pouvoir d'agir dans une situation particulière, elles recouvrent les dimensions motrices ou méthodologiques. **Les attitudes** se définissent comme des manières d'être, de se préparer à, de se tenir, pour se mettre en rapport avec le monde environnant, humain et matériel .

## **11) LA SECURITE :**

Prendre en charge sa sécurité et celle des autres (comme le préconisent les programmes d'août 2008), c'est agir dans le respect des règles et savoir les faire respecter. L'acquisition de cette compétence méthodologique sera constante dans l'organisation des séances. Bien qu'il n'y a pas de confrontation directe entre les équipes comme d'autres sports collectifs, les contacts peuvent être nombreux et les situations à risque permanentes. C'est pourquoi l'adaptation du matériel (balles utilisées... ), la mise en place d'une zone de lâcher de batte, l'aménagement des zones d'actions et le placement des joueurs aux endroits stratégiques (bases) seront un souci constant de l'enseignant (sécurité passive). Il importera donc d'obtenir des élèves un respect scrupuleux des règles de fonctionnement (sécurité active).

## **12) L'EVALUATION :**

**La performance** peut être évaluée en fonction du nombre de matchs gagnés, nuls ou perdus.

**La maîtrise d'exécution** s'évalue par rapport à l'efficacité d'un joueur ou d'une équipe. Cette efficacité inclue les notions d'habileté et de pertinence pour la réponse attendue.

**En attaque**, la note sera individuelle, mais le projet d'action est dépendant de l'équipe.

Le relevé des données se fait à partir d'une feuille de score simplifiée et ces données permettent d'appliquer la formule : Nombre de frappes réussies / Nombre de passages à la batte. Cette formule donne un % qui sera converti en note.

**En défense**, il est aléatoire d'évaluer un élève individuellement car il risque de ne recevoir aucune balle frappée, même s'il doit participer au soutien des autres défenseurs.

L'efficacité de l'équipe est plus facile à mesurer mais cette mesure n'est pas forcément équitable entre les élèves. Les données relevées par une feuille de score simplifiée permettent d'appliquer la formule suivante : Nb d'attaquants éliminés / Nb de passages à la batte.

L'efficacité individuelle sera calculée grâce à la formule suivante, toujours à l'aide des données recueillies sur la feuille de score :

Nombre de bons choix défensifs / Nombre de jeux effectués par l'élève

Le bon choix de jeu, c'est la réponse défensive juste par rapport à la situation de jeu en cours.

Concernant l'évaluation formative, il semble important de donner à l'élève des outils lui permettant de se situer par rapport aux exigences attendues et qui l'aideront à mieux comprendre l'activité. Ces outils contribueront ainsi à donner du sens aux apprentissages de l'élève.

Il est important de faire relever par l'élève des observations simples et utilisables directement par lui-même, en tout cas exploitables dans la séance avec ou sans l'aide de l'enseignant.

Ces outils seront construits en fonction des objectifs visés et en fonction des caractéristiques des élèves de la classe.

### **13) DEMARCHE PEDAGOGIQUE :**

Celle-ci relève du choix de l'enseignant. Quelques pistes d'aménagement de l'activité cependant :

On peut envisager de développer les compétences sous une forme globale en favorisant la réflexion de l'élève (s'informer et donner la réponse juste) dans le cadre de situations de jeu évolutives allant du plus simple au plus élaboré.

On peut également envisager de jouer en groupes restreints de joueurs. Cela permet de multiplier le nombre d'équipes et de rencontres, et de moins générer de temps morts qu'en équipe complète, source de démotivation. L'élève s'implique alors beaucoup plus dans le jeu car il est plus souvent sollicité et il peut davantage réguler ses actions. Se pose alors le problème de l'adaptation de l'espace de jeu. Il ne faut pas que les défenseurs aient une trop grande surface de jeu à défendre car cela favorise trop les attaquants. On peut envisager de réduire l'espace à défendre mais le risque est de voir les attaquants réussir trop de home run (coup de circuit). Dans ce cas, la solution est de conserver la ligne de home run

tout en plaçant dans le champ extérieur des balles de réserve que les défenseurs pourront jouer si la balle est lointaine (mais pas en home run).

On peut aussi obliger l'élève débutant à identifier des informations pertinentes pour résoudre des problèmes et donner la bonne réponse, ceci dans le cadre de situations d'apprentissage à effectif réduit et en subissant une pression temporelle instaurée par un batteur ou un coureur.

On peut dans un 1<sup>er</sup> temps rechercher à renforcer la défense (savoir attraper la balle, savoir lancer la balle avec précision, savoir où lancer la balle. Puis ensuite chercher à développer l'attaque et adapter la défense à ces évolutions.....

Tout ceci n'est bien sûr pas exhaustif. Il importera à chacun de créer ses aménagements, de constituer ses formes de groupement, d'utiliser des règles de jeu en fonction des caractéristiques de ses élèves.

Il faudra cependant le plus possible viser la continuité des actions défensives et offensives et créer les conditions d'un rapport espace / temps défavorable pour l'adversaire.

### **Bibliographie :**

- Initiation au baseball. Académie d'Aix- Marseille 2005 (B. Sarlin , T. Neufville).
- Article revue EPS n°312 . Rendre le baseball scolaire « dynamique » (R. Brunard).
- « Baseball ». Collection de l'école aux associations. Editions revue EPS 2001 (R. Brunard, E. Elsensohn, R. Parada).
- Article revue EPS N° 267. Entrer dans l'activité (Denis Lecomte).
- Article revue EPS N°245. Comprendre le baseball ( E. Elsensohn).
- Article revue EPS N° 239. Baseball. (F.Haetty, T. Neufville, B.Sarlin).