

BASEBALL : LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT (B. SARLIN, T. NEUFVILLE 2005)

Avertissement :

L'objectif n'est pas d'utiliser le baseball en tant qu'activité sportive, mais comme support en EPS : la gageure est donc que le baseball soit une APSA .

Les contenus proposés permettent de l'exploiter dans ce registre du fait :

- De la multiplication des mises en situation (mise en jeu adaptée) tout en donnant du sens aux apprentissages.
- De la valorisation de la réflexion de l'élève (évolution du jeu et intentions éducatives pertinentes).
- Du développement des habiletés motrices pour acquérir des compétences.
- Du contrôle des acquisitions à travers des observations objectives et une évaluation individuelle et collective.
- De la cohérence avec le projet d'établissement.

Le tee ball est proposé comme entrée dans l'activité ; c'est d'ailleurs ce qui est très souvent préconisé.

Cependant, pour débiter les apprentissages, il nous semble pertinent de faire un choix entre le tee ball et le toss drill selon le niveau de classe : au collège de Fontreynne, le base ball est programmé en 4^e et l'entrée dans l'activité se fait avec le toss drill comme engagement du jeu.

Le taux de réussite est très élevé et l'activité est dynamique.

L'attaque est assez forte et domine la défense qu'il convient alors de renforcer pour équilibrer les rapports de force et donner du sens aux apprentissages.

Pour un niveau de classe 6^e, il nous semble cohérent de débiter par le tee ball car le lancer de côté (toss drill) est une difficulté pour les élèves de cet âge et devra faire l'objet d'une des premières compétences à développer. La chronologie des étapes pourra être respectée.

Pour le niveau de classe quatrième, il faut parvenir le plus rapidement possible à la maîtrise de la notion fondamentale du jeu forcé – jeu non forcé en développant les habiletés motrices :

- Attraper une balle avec un gant.
- Lancer avec précision et sur la bonne cible.

Pour donner de la fluidité au jeu et relancer l'intérêt.

C'est toute la problématique du niveau 1 de l'apprentissage.

I) LA DECOUVERTE

1 Le tee ball : balle posée sur un tee.

Les batteurs passent à tour de rôle, toujours dans le même ordre (liste d'ordre de passage à la batte).

Chaque batteur a **trois essais** pour frapper. Il ne peut frapper qu'après le signal « au jeu » annoncé par l'arbitre .

- L'essai est bon quand la balle part dans les limites du champ de jeu.
- L'essai est mauvais quand la balle est manquée, quand le tee tombe même si la balle part, quand la balle part hors du champ de jeu.

1.1 Etape 1 :

Au début de l'apprentissage : l'entrée dans l'activité se fait en utilisant la règle du jeu forcé.

Les coureurs sont obligés de courir à chaque bonne frappe.

Ils essaient d'avancer le plus loin possible.

Les défenseurs doivent ramener la balle sur la base vers laquelle court un coureur (base convoitée) avant que ce dernier y arrive.

Ramener la balle sur la base convoitée, c'est faire un relais (lancer la balle) vers le gardien de cette base ; ce gardien doit attraper la balle et toucher la base avec une partie quelconque de son corps (en général c'est un pied) avant que le coureur ait lui-même touché cette base.

Important :

- Le batteur est obligé de courir.
- Il ne peut jamais y avoir deux coureurs sur la même base.
- Les coureurs ne peuvent pas se dépasser.
- Les coureurs ne peuvent pas revenir à la base d'origine.

Il doit y avoir plus ou moins de relais selon que la balle va plus ou moins loin dans le champ, et selon que les défenseurs sont capables d'effectuer des relais plus ou moins longs ; la balle ira vite s'il y a peu de relais (ou pas du tout si le défenseur est proche de la base convoitée) : figures 1, 2 et 3.

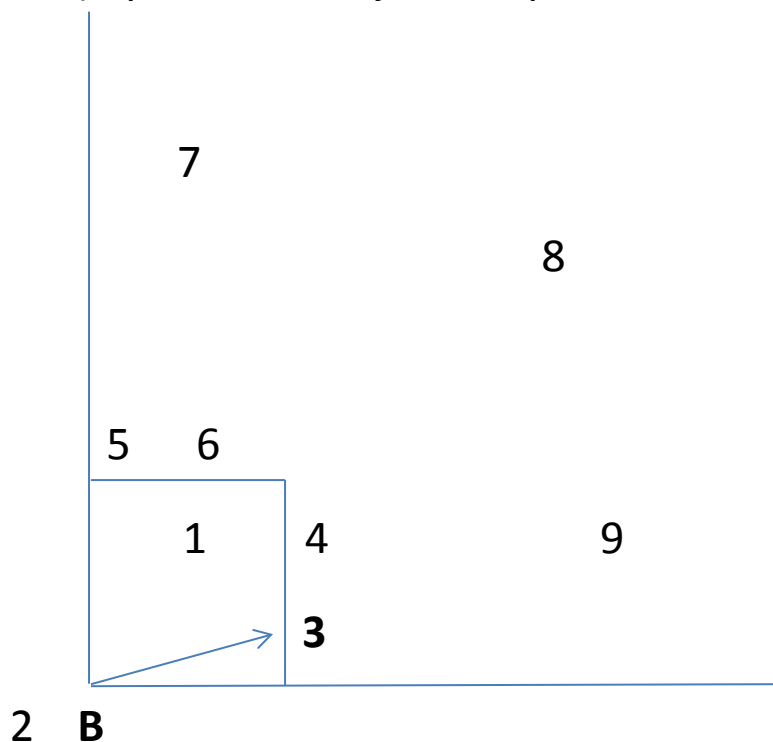


Figure 1.

3 attrape la balle et court pour toucher la 1^{er} base avant que le batteur B y arrive.

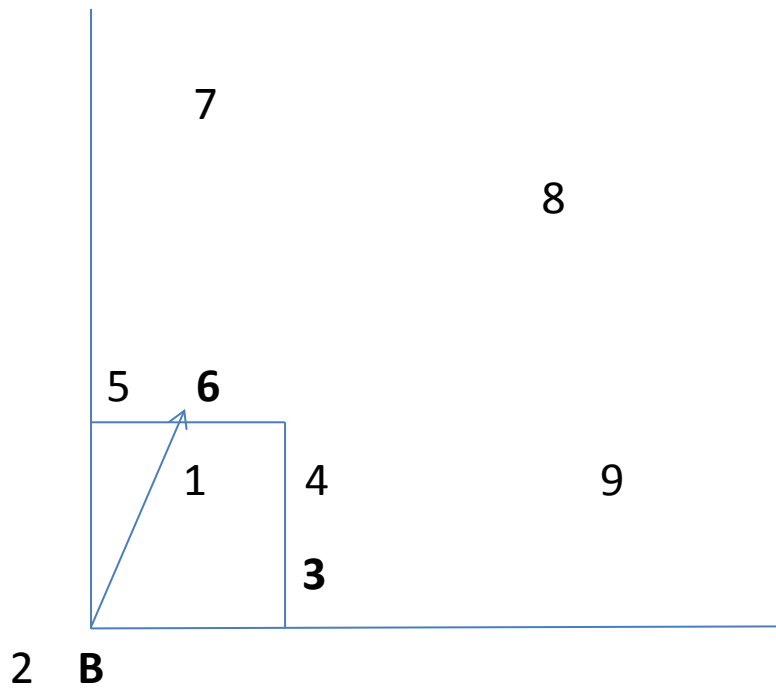


Figure2.

6 attrape la balle et fait un relais vers 3 qui doit toucher la 1^{er} base en maîtrisant la balle, avant que B y arrive.

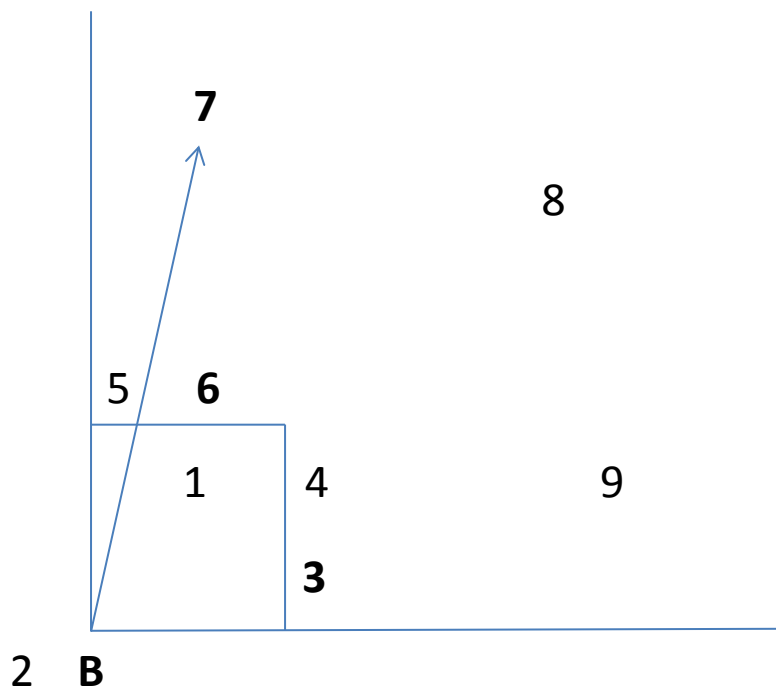


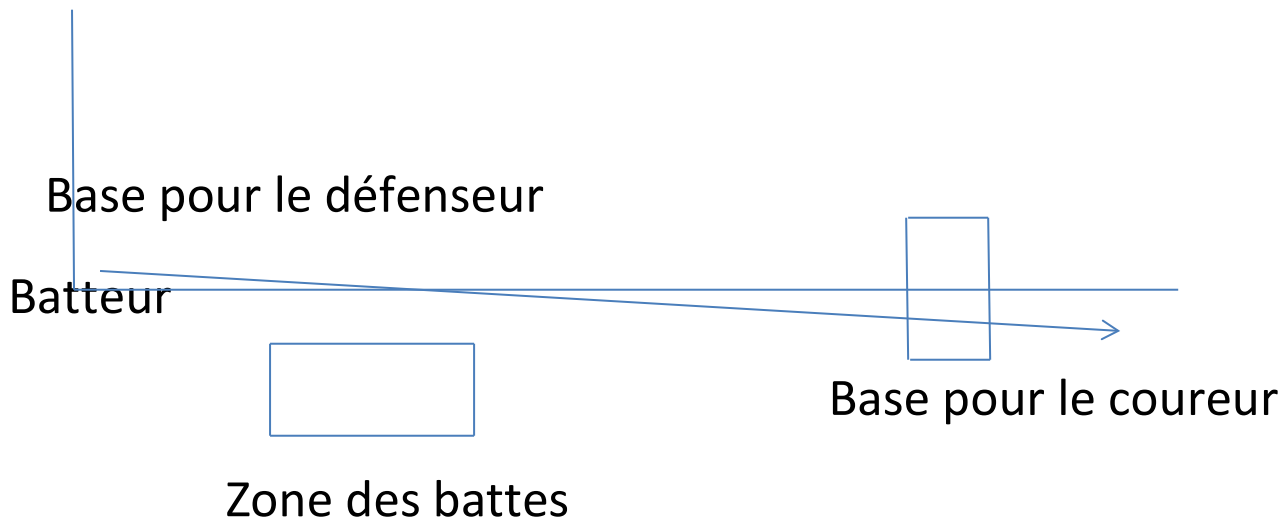
Figure 3.

7 attrape la balle et fait un relais à 6 qui relaie vers 3 , lequel en maîtrisant la balle touche la base avant que B y arrive.

Dans les exemples des figures 2 et 3, le gardien de la 1^{er} base doit placer son pied en contact avec la base avant de recevoir la balle relayée : cela permet de gagner du temps.

Sécurité :

- Exiger du batteur qu'il dépose sa batte dans une zone située entre le marbre et la 1^{er} base.
- Placer deux bases jointes au niveau de la 1^{er} base, une pour le défenseur et une pour le batteur devenu coureur après sa frappe (figure 4) afin d'éviter une percussio



La défense doit essayer d'éliminer le coureur le plus avancé

lorsqu'il y en a plusieurs sur bases.

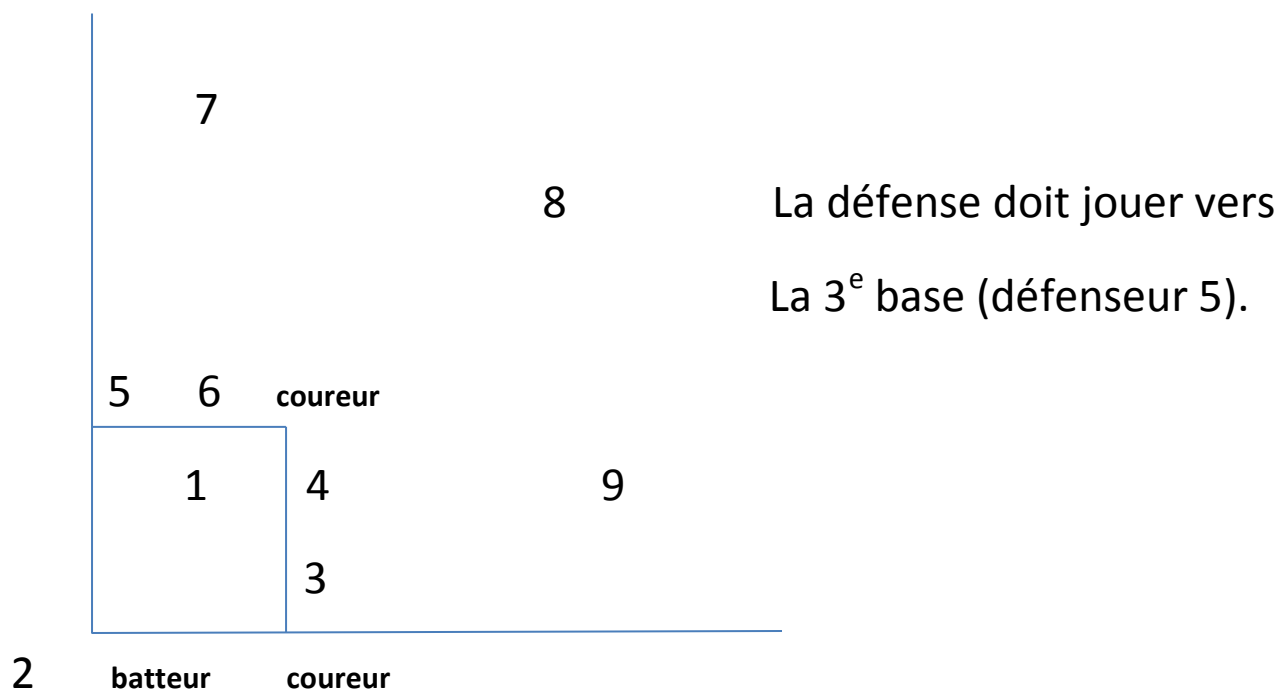


Figure 5.

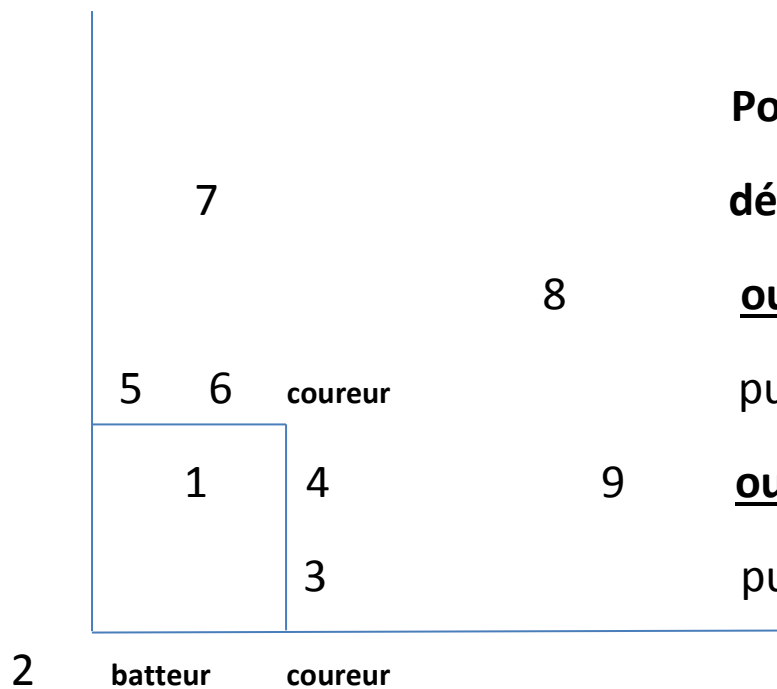
Le batteur est prêt à frapper, il y a déjà un coureur en 2^e base et un coureur en 1^{er} base (figure 5).

Dès que le batteur a frappé, les deux coureurs avancent, l'un en 3^e base, l'autre en 2^e base. Le batteur, devenu coureur, va en 1^{er} base.

La défense doit relayer la balle vers la 3^e base.

Si ce jeu n'est pas possible, il faut jouer vers le coureur le plus facile à éliminer ou encore, en dernier, lieu empêcher les coureurs d'avancer plus d'une base.

La défense doit essayer d'éliminer plusieurs coureurs successivement dans un même jeu. Pour cela, il faut commencer par éliminer un coureur déjà sur base et faire tourner la balle autour des bases en sens inverse du déplacement des coureurs (figure 6).



Pour éliminer 2 attaquants la défense doit :

ou envoyer la balle en 3^e base puis en 2^e base ,

ou envoyer la balle en 2^e base puis en 1^{er} base.

Figure 6.

1.2 Etape 2 :

Evolution des règles : approche du jeu non forcé.

Ne pas oublier que le batteur est obligé de courir dès qu'il a frappé la balle dans l'aire de jeu, et qu'il ne peut jamais y avoir deux coureurs sur la même base.

Rappel important : lors de la 1^{er} étape,

- Le ou les coureurs ne pouvaient pas revenir en arrière et étaient obligés de courir après une frappe. Il n'y avait pas de notion de choix.
- Le coureur était éliminé quand le gardien de la base convoitée touchait cette base avec une partie quelconque du corps, balle en main.

Dans cette étape 2, la notion de **choix pour le coureur** est introduite : dès que la balle est frappée par le batteur, le coureur choisit d'avancer vers la base qu'il convoite ou de rester sur la base déjà atteinte, à condition que la 1^{er} base soit libre ou que la base qui est derrière lui soit inoccupée.

Ce choix se fait en fonction de la situation de jeu :

Risque élevé d'élimination si le coureur avance vers la base convoitée.

S'il y a plusieurs coureurs sur base, la défense doit essayer d'éliminer en priorité le coureur le plus avancé.

Comme dans l'étape 1, le coureur ne peut toujours pas revenir en arrière, il est éliminé quand la balle arrive avant lui sur la base convoitée, seulement s'il a quitté la base occupée.

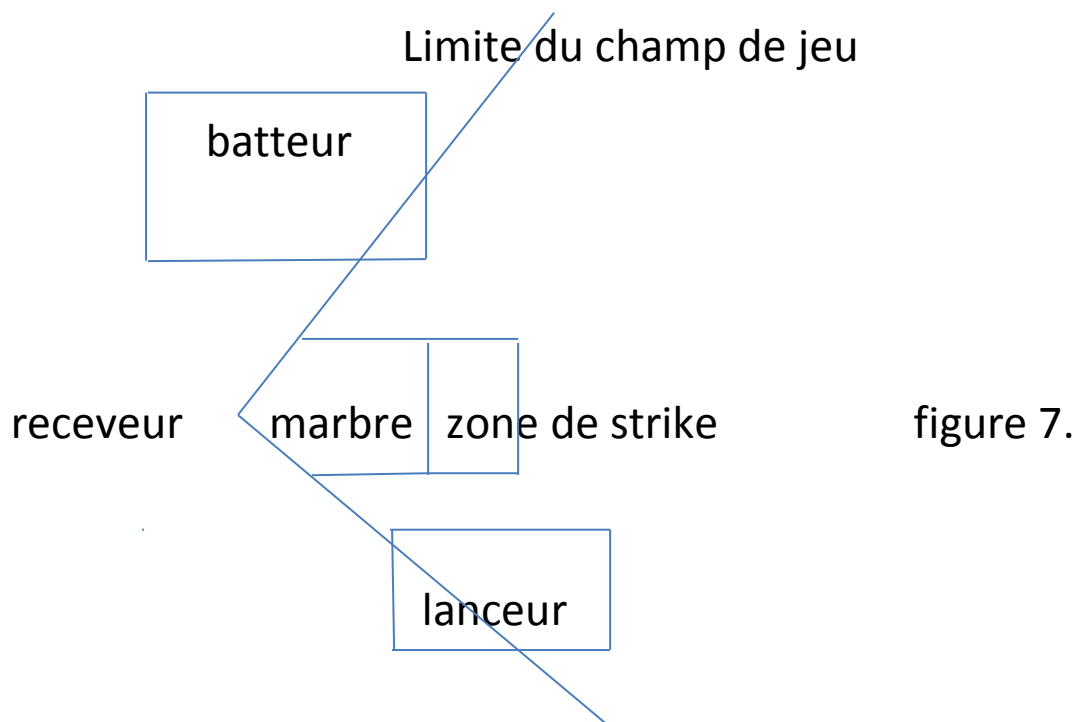
En résumé : le coureur est obligé de courir, **il n'y a pas la notion de choix, c'est le jeu forcé.**

Le coureur n'est pas obligé de courir vers la base convoitée, **il y a la notion de choix, c'est le jeu non Forcé.**

Dans les étapes 1 et 2, il faut rechercher à renforcer la défense :

- Savoir attraper la balle avec le gant.
- Savoir lancer la balle avec précision.
- Savoir où lancer la balle.

2 Le toss drill : petit lancer de côté.



- Le batteur se place dans le rectangle, face au lanceur, prêt à frapper la balle.
- Le lanceur, accroupi ou à genou, lance la balle en cloche (hauteur minimum = taille du batteur) pour qu'elle retombe dans la zone de strike.

Ce lancer va permettre de faire évoluer la pratique et de la rendre plus dynamique, plus variée. La réflexion de l'élève sera de plus en plus sollicitée, sa motricité s'en trouvera enrichie et diversifiée.

Sauf en tout début de match, il n'y a plus de signal « au jeu » : le jeu commence avec le lancer dès que le lanceur est en position (accroupi ou à genou) en face de la zone de strike, et dès que le batteur est prêt, en face du marbre.

2.1 Etape 3 :

Les règles restent celles de la fin de l'étape 2.

Les objectifs sont de perfectionner le lancer et la frappe.

Le lanceur est un partenaire du batteur : celui qui suit immédiatement dans l'ordre des batteurs.

Lorsque le lancer est bien effectué (figure 7), le batteur augmente ses chances de réussite.

Sécurité :

- *La zone du lanceur doit être à 1m du marbre (hors de portée du batteur).*
- *Quand la balle est lancée, le lanceur ne doit pas essayer de la reprendre avant qu'elle soit retombée au sol s'il juge avoir fait un mauvais lancer.*
- *Le batteur doit frapper la balle, s'il la juge bonne, avant qu'elle retombe dans la zone de strike. S'il manque la balle, il ne doit pas frapper après le rebond.*

Position d'attente du batteur :

- Le batteur fixe bien la balle.
- Il est prêt à faire son swing (buste et bras armés).
- Les jambes légèrement écartées assurent des appuis solides.
- Il se place face au marbre à une distance qui permet à la batte de passer au dessus du marbre au moment de la frappe.

La frappe (swing) :

- Dans le swing la batte reste horizontale.
- Le fût de la batte doit rentrer en contact avec la balle.
- Le batteur pivote sur lui-même, les deux pieds restent bien en appui.
- Il se retrouve face à l'aire de jeu en fin de frappe.

Au moment de la prise de position du batteur, il est important que la zone de strike (qui est la zone de frappe) soit en avant de lui (figure 7) :

Les repères doivent toujours être les mêmes.

Le swing peut être perfectionné en utilisant le tee ball (ou un

plot à hauteur de hanche du batteur).

2.2 Etape 4 :

Le duel lanceur – batteur.

Le lanceur est un adversaire du batteur : le gardien du marbre (le receveur) qui est en position défensive 2.

On introduit la notion de **bons** ou **mauvais** lancers.

La zone de strike (figure 7) détermine les bons ou les mauvais lancers. Elle est placée en avant et contre le marbre : sa largeur est celle du marbre et sa profondeur est d'environ 30 cm.

- Le lancer (en cloche) est **bon** lorsque la balle monte au minimum à la taille du batteur et qu'elle retombe dans la zone de strike.
- Le lancer est **mauvais** lorsqu'il est trop bas ou en dehors de la zone de strike.
Si le joueur qui lance la balle fait quatre mauvais lancers, le batteur devient coureur et va de droit en 1^{er} base.
Pour un mauvais lancer, l'arbitre annonce « balle ».

Si le batteur ne frappe pas un bon lancer, il faut compter une tentative de frappe : l'arbitre annonce un « strike ».

Si le batteur frappe et manque la balle, l'arbitre annonce « strike ».

A trois strikes, le batteur est éliminé. Il pourra recommencer à frapper quand son tour reviendra (ordre des batteurs).

Le batteur devient coureur lorsque la balle frappée va dans l'aire de jeu.

Si la balle frappée va en dehors des limites de l'aire de jeu, l'arbitre annonce « strike » et le batteur doit reprendre ses tentatives, même si le strike en question est le troisième. Les coureurs doivent alors revenir à leur base d'origine.

Le batteur devenu coureur peut, une fois qu'il l'a touché, dépasser la 1^{er} base sans risquer d'être éliminé, à condition qu'il ne fasse pas action de jeu vers la 2^e base (auquel cas les défenseurs peuvent essayer de l'éliminer).

En seconde et en troisième bases, les coureurs doivent s'arrêter dessus : s'ils dépassent les bases, ils peuvent être éliminés par la défense.

Jeu non forcé : évolution de la règle .

Pour éliminer un coureur en jeu non forcé, il faut obligatoirement le toucher avec la balle tenue en main.

Dans les étapes 3 et 4 , il faut rechercher à développer l'attaque et à adapter la défense à ces évolutions.

En collège, jusqu'à 20 h de pratique, les contenus d'enseignement seront ceux des quatre premières étapes. Les étapes suivantes 5 et 6, peuvent être abordées en Lycée, parfois en Collège.

II) VERS LE BASEBALL.

1 Jeu avec lancer de face :

L'introduction du lancer de face est une étape essentielle pour la formation de l'élève à travers cette activité.

Il est important de codifier l'action de lancer :

Le lanceur :

- Doit être en contact avec la plaque de lancer.
- Ne doit pas faire de feinte.
- Ne doit pas arrêter son lancer, dès qu'il l'a commencé.

1.1 Etape 5 :

Le lancer se fait par en dessous .

Le lanceur doit avoir un ou deux pieds sur la plaque.

La balle est tenue par la main qui lance, elle-même placée dans le gant.

Le lancer commence par une enjambée vers le marbre, un pied toujours en contact avec la plaque de lancer.

Le lancer est bon quand la balle passe :

- Au dessus du marbre. C'est la zone
- Entre les genoux et les épaules du batteur . de strike



Le lancer est mauvais quand il passe en dehors de la zone de strike.

1.2 Etape 6 :

Le lancer se fait par en haut.

Les conditions du lancer sont identiques à celles de l'étape précédente.

Le bras passe par-dessus l'épaule comme pour le lancer de javelot.

Dès que la balle a quitté la main du lanceur, celui-ci devient défenseur.

Pour rendre le jeu dynamique, il convient de développer la précision des lancers et l'efficacité des attrapés pour le receveur.

2 Règle de l'attrapée de volée :

2.1 De l'étape 1 à l'étape 4 :

Toute balle attrapée de volée entraîne l'élimination du batteur, même si la balle est attrapée en dehors des limites de l'aire de jeu.

Le jeu est arrêté et les coureurs doivent revenir sur leur base d'origine.

2.3 De l'étape 5 et suivantes :

Toute balle attrapée de volée entraîne l'élimination du batteur, même si la balle est attrapée en dehors des limites de l'aire de jeu.

Le jeu n'est pas arrêté et les coureurs doivent revenir toucher la base d'origine (s'ils l'ont quittée pendant la frappe du batteur), avant de repartir vers la base convoitée.

En revenant vers la base d'origine, les coureurs sont en jeu forcé.

En repartant vers la base convoitée, ils sont en jeu non forcé (la 1^{er} base est libre).

Si les coureurs sont restés sur leur base au moment de la frappe, dès que la balle est attrapée de volée, ils peuvent tenter de courir vers la base convoitée.

En courant vers la base convoitée, les coureurs sont en **jeu non forcé** (la 1^{er} base est libre).

III) TRANSITION POUR LE PERFECTIONNEMENT :

Quand les élèves ont assimilé les étapes 1 à 6, il convient d'introduire la possibilité pour tout coureur d'avancer d'une base à l'autre à tout moment du jeu, sans attendre la frappe du batteur suivant.

En effet, en baseball, le jeu n'est jamais arrêté et tout coureur doit essayer d'avancer d'une base à l'autre à tout moment.

Il n'y a plus d'arrêt de jeu, la balle est toujours vivante

Dans un premier temps, l'attaque va prendre le dessus sur la défense.

Il faut adapter la règle du vol de base pour aider la défense, mais simultanément, il faut donner les moyens aux défenseurs pour contrer le vol de base.