

# BASE BALL: L'EVALUATION

**Avertissement:** ces propositions n'ont que valeur d'exemple et devront bien souvent être modifiées, amendées en fonction des objectifs visés et des caractéristiques des élèves.

*Evaluation au clq de Fontreyne (B. SARLIN)*

## I) EVALUER LA PERFORMANCE

La performance est évaluée sur le nombre de matchs gagnés, nuls ou perdus selon le tableau ci-dessous:

3 matchs / équipe				4 matchs / équipe				5 matchs / équipe			
G	N	P	N/8	G	N	P	N/8	G	N	P	N/8
3G			8	4G			8	5G			8
2G	1N		7.5	3G	1N		7.5	4G	1N		7.5
2G		1P	7	3G		1P	7	4G		1P	7
1G	2N		6.5	2G	2N		6.5	3G	2N		6.5
1G	1N	1P	6	2G	1N	1P	6	3G	1N	1P	6
1G		2P	5	2G		2P	5.5	3G		2P	5.5
	3N		4	1G	3N		5	2G	3N		5
	2N	1P	3	1G	2N	1P	4.5	2G	2N	1P	4.5
	1N	2P	2	1G	1N	2P	4	2G	1N	2P	4
		3P	1	1G		3P	3.5	2G		3P	3.5
					4N		3	1G	4N		3
					3N	1P	2.5	1G	3N	1P	2.5
					2N	2P	2	1G	2N	2P	2
					1N	3P	1.5	1G	1N	3P	1.5
						4P	1	1G		4P	1

## II) EVALUER LA MAITRISE D'EXECUTION

La maîtrise d'exécution s'évalue par rapport à l'efficacité d'un joueur ou d'une équipe.

L'efficacité inclue les notions d'adresse, d'habileté et de pertinence pour la réponse attendue.

### **1) En attaque:**

La note sera individuelle, mais le projet d'action de l'élève 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 suivante:

$$\frac{\text{NOMBRE DE FRAPPES REUSSIES}}{\text{NOMBRE DE PASSAGES A LA BATTE}}$$

Cette formule donne un % qui sera converti en note.

En fonction du niveau d'évolution des élèves, il est possible de prendre en considération 1, 2 ou 3 des paramètres suivants qui définissent une frappe réussie:

\* **Niveau 1** : La balle frappée va dans les limites du champ de jeu.

\* **Niveau 2** : La balle frappée va dans les limites du champ de jeu et le batteur arrive en 1er base sans erreur ou choix de jeu de la défense.

\* **Niveau 3** : La balle frappée va dans les limites du champ de jeu , le batteur arrive en 1er base sans erreur ou choix de jeu de la défense et cette frappe ne provoque aucune élimination des coureurs déjà sur bases (c'est un "coup sûr" = hit).

Le tableau ci-dessous , en fonction du niveau, donne la note qui correspond au %:

#### ATTAQUE

Nb frappes réussies/ Nb passages à la batte				
	N3	N2	N1	%
Niveau 1: 10 h de pratique			7	100
			6.5	95
		7	6	90
		6.5	5.5	85
		6	5	80
Niveau 2: 20 h de pratique	7	5.5	4.5	75
	6.5	5	4	70
	6	4.5	3.5	65
	5.5	4	3	60
Niveau 3: + de 20h de pratique	5	3.5	2.5	55
	4.5	3	2	50
	4	2.5	1.5	45
	3.5	2	1	40
	3	1.5		35
	2.5	1		30
	2			25
1.5			20	
1			15	

#### 2) 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 moins dans le 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.

La maîtrise d'exécution (en défense, mais aussi en attaque) devra être observée sur plusieurs séances pour mesurer le plus objectivement possible les compétences des élèves.

#### L'évaluation de l'équipe en défense:

$\frac{\text{NOMBRE D'ATTAQUANTS ELIMINES}}{\text{NOMBRE DE PASSAGES A LA BATTE}}$
--

## EVALUATION DE L'EQUIPE EN DEFENSE

Nb d'att éliminés / Nb passages à la batte				
	N1	N2	N3	%
Niveau 1: 10 h de pratique			7	65
			6.5	60
		7	6	57
		6.5	5.5	53
		6	5	50
Niveau 2: 20 h de pratique	7	5.5	4.5	47
	6.5	5	4	43
	6	4.5	3.5	40
	5.5	4	3	37
	5	3.5	2.5	33
Niveau 3: + de 20h de pratique	4.5	3	2	30
	4	2.5	1.5	27
	3.5	2	1	23
	3	1.5		20
	2.5	1		17
	2			13
	1.5			10
	1			7

### L'évaluation individuelle en défense:

NOMBRE DE BONS CHOIX DEFENSIFS _____ NOMBRE DE JEUX EFFECTUES PAR L'ELEVE
---

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

EVALUATION INDIVIDUELLE EN DEFENSE				
Nb de bons choix / Nb de jeux effectués				
	N1	N2	N3	%
Niveau 1: 10 h de pratique			7	90
			6.5	85
		7	6	80
		6.5	5.5	75
		6	5	70
Niveau 2: 20 h de pratique	7	5.5	4.5	65
	6.5	5	4	60
	6	4.5	3.5	55
	5.5	4	3	50
	5	3.5	2.5	45
Niveau 3: + de 20h de pratique	4.5	3	2	40
	4	2.5	1.5	35
	3.5	2	1	30
	3	1.5		25
	2.5	1		20
	2			15
	1.5			10
	1			5

### Un exemple de feuille de score:

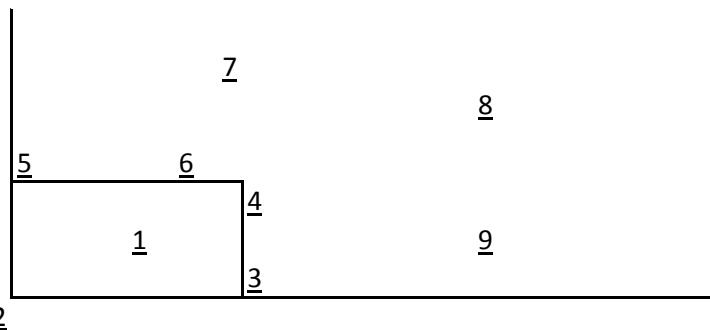
Légende: le relevé des différentes phases de jeu					
		Le batteur frappe un coup sûr qui lui permet d'aller en base 1			Le batteur est éliminé après 3 tentatives de frappes manquées
	H			K	
	↑ <u>8-4</u>	Coup sûr de 2 bases: batteur arrêté en 2e base par <b>déf 4</b> sur relais du <b>déf 8</b>		6	Le coureur va en 2e base grâce au coup sûr du <b>batteur 6</b>
	H			H	
		Le batteur va en 1er base sur	M <u>8-4</u>	E <u>4</u>	Le coureur éliminé par le <b>déf 4</b> après 1
	BB	4 mauvais lancers.	3	H	relais du <b>déf 8</b> sur frappe du <b>batteur 3</b>
	E <u>4</u>	Le coureur va en 2e base grâce à l'erreur du défenseur <b>4</b>			Le batteur est éliminé sur un attrapé de volée du <b>déf 6</b>
	H			MV <u>6</u>	
		Le batteur va en 1er base grâce à un choix défensif du déf n° <b>6</b>	7		Le coureur va de la 1er à la 3e base grâce au coup sûr du <b>batteur 7</b>
	CD <u>6</u>		<u>8-5</u>	CD <u>1</u>	
3	E <u>4</u>	Le coureur va en 3e base grâce au coup sûr du <b>batteur n° 3</b>	<u>9-5</u>	E <u>3</u>	Grâce à l'erreur du <b>déf 3</b> , le coureur va en 2e puis en 3e base ou il est arrêté
	H			H	
3	E <u>4</u>	Le coureur marque le point grâce des erreurs de l'équipe en défense			
* E	H				

Ce trait signifie la fin de la 1/2 manche

en cours et indique le dernier batteur de l'équipe attaquante à être passé à la batte.

Lors de la prochaine manche, c'est le batteur suivant qui commencera à frapper.

### Rappel position défensives:



### EQUIPE EN ATTAQUE:

Ordre	Noms batteurs	Manche 1	Manche 2	Manche 3	Manche 4
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
Nombre d'éliminés					
Nombre de frappes					

### III) L'EVALUATION FORMATIVE:

Le but est de donner en cours de formation des outils permettant à l'élève 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.

Ces fiches sont des exemples et peuvent être personnalisées par l'enseignant en fonction des besoins du moment.

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

NOM:							
Observateur:							
FRAPPES TENTÉES:							
Réussies				Manquées			

NOM:				Position défensive:			
Observateur:							
ACTIONS DEFENSIVES TENTÉES:							
Réussies				Manquées			

Deux exemples de fiches:

NOM:								
Observateurs:								
Compétences défensives:	Manche 1		Manche2		Manche 3		Manche 4	
Respecte sa position défensive	O	N	O	N	O	N	O	N
Attrape la balle avec adresse	O	N	O	N	O	N	O	N
Relaie la balle avec précision	O	N	O	N	O	N	O	N
Relaie la balle sur la bonne base	O	N	O	N	O	N	O	N
Sait comment éliminer le coureur	O	N	O	N	O	N	O	N

Entourer la bonne réponse

NOM:								
Observateurs:								
Compétences offensives:								
	Manche 1		Manche2		Manche 3		Manche 4	
Le b est il bien placé près du marbre ?	O	N	O	N	O	N	O	N
Le batteur pose sa batte ds zone sécur	O	N	O	N	O	N	O	N
Sait il courir vers la 1er base ?	O	N	O	N	O	N	O	N
Sait il où courir ?	O	N	O	N	O	N	O	N
	O	N	O	N	O	N	O	N

...../.....

A enrichir.....