

Compétence attendue :

Dans le cadre d'un jeu simplifié et à effectif réduit, rechercher le gain d'une rencontre en provoquant l'élimination de 3 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.

Connaissances**Du pratiquant :**

- Connaître les règles de sécurité (maîtriser sa batte et respecter la zone de sécurité autour du batteur).
- Connaître les règles essentielles, les différents rôles (attaquant : batteur, coureur ; défenseur), et le vocabulaire de base (strike, balle out, home run..)
- En défense, connaître les modalités d'élimination des attaquants adverses : strike out (après 3 mauvaises frappes), attraper de volée, envoyer sur la base que le coureur doit atteindre, toucher le coureur balle en main.
- En attaque, connaître l'obligation de passer par toutes les bases pour marquer un point, savoir quand on doit quitter sa base parce qu'on y est « forcé » (un seul coureur peut occuper une base).

Liées aux autres rôles :

- Connaître les règles essentielles et tenir une feuille de match.

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

- Frapper une balle posée sur un « tee » ou lancée depuis le côté (lancer en toss drill).
- Contrôler sa batte après la frappe (la poser au sol)
- Effectuer une frappe permettant d'atteindre la 1^{er} base.

Coureur :

- Progresser en courant vite dans le circuit de course pour arriver « sauf » sur les bases.
- S'informer sur la position de la balle et sur les bases occupées.

Lanceur (si jeu en toss drill : petit lancer de côté) :

- Depuis une position accroupie ou à genou sur le côté et près du marbre, lancer la balle en cloche pour qu'elle retombe dans la zone de strike du batteur (située devant le marbre).

Défenseurs :

- Adopter une position d'attente pour agir vite.
- Lire la trajectoire de balle et se placer pour pouvoir l'attraper avec son gant.
- Rejoindre sa base pour recevoir une passe d'un partenaire et éliminer un coureur forcé de courir.
- Rejoindre sa base en possession de la balle pour éliminer un coureur forcé de courir.
- Toucher un coureur en maîtrisant la balle.
- Attraper une balle de volée avec son gant.

Liées aux autres rôles :

- Noter les points marqués et le nombre d'attaquants éliminés.

Attitudes**Du pratiquant :**

- Respecter ses partenaires, ses adversaires, l'arbitre et le matériel. Agir en toute sécurité.
- Maîtriser ses émotions dans des situations de duel et dans des situations de contact corporel.
- Etre concentré pour analyser le jeu en cours et faire le bon choix (en attaque et en défense).

Liées aux autres rôles :

- Etre attentif pour arbitrer.
- Assumer et justifier les décisions prises.

Liens avec le socle

C1 : S'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu.

C3 : Exploiter les données chiffrées liées au score et à l'observation en termes de pourcentage et de rapport.

C6 : Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme étant garantes de l'intégrité physique des joueurs et du plaisir de lutter collectivement dans des conditions équitables. Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés pour permettre à chacun de progresser.

C7 : Affiner la connaissance de soi et des autres au travers d'actions collectives entreprises et d'émotions vécues. Prendre des initiatives au cours du jeu en relation avec le projet collectif adopté.