

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : BASE BALL

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>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 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.</p>	<p>Matches sur un terrain réduit (20 à 24 m entre chaque base, plaque du lanceur placée à 12m du marbre minimum, balle adaptée à une pratique scolaire). Constitution d'équipes de 7 joueurs au minimum et dont le rapport de force est équilibré, à priori. Les équipes effectuent plusieurs rencontres et les règles essentielles sont celles du baseball. Le lancer en « softball » sera privilégié et chaque équipe s'organise pour le placement des joueurs en défense et pour l'ordre de passage à batte. Les élèves passent tous dans les rôles : joueur, observateur, scoreur, arbitre</p>

Points	Eléments à évaluer indicateurs de compétences	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
6	<p>Efficacité collective dans le gain du match Sur 4 points Gains des matchs sur 2 points</p>	<p>Pas ou peu d'organisation, l'occupation des postes en défense n'est pas clairement identifiée, les rôles et les tâches étant mal définis. Les frappes ne permettent pas ou peu la progression dans le circuit de course.</p> <p style="text-align: center;">0-1,5</p>	<p>L'équipe est organisée, les postes défensifs sont occupés et permettent à chacun de défendre dans sa zone de responsabilité. Les frappes sont plus régulières mais pas suffisamment envoyées en lieu sûr.</p> <p style="text-align: center;">2-3</p>	<p>L'équipe est organisée grâce à l'assimilation et à la spécification des rôles en défense. Les actions défensives sont pertinentes. Les frappes permettent de faire progresser les coureurs dans le circuit de course.</p> <p style="text-align: center;">3,5-4</p>
10	<p>Efficacité individuelle dans l'organisation collective 5 points pour les actions en défense</p> <p style="text-align: center;">0-1,5</p> <p>5 points pour les actions en attaque</p> <p style="text-align: center;">0-1,5</p>	<p>Joueur intermittent et peu collectif</p> <p>En défense, le joueur n'anticipe pas et est peu mobile. L'action de rattraper est mal maîtrisée et les lancers vers les partenaires sont imprécis et de faible portée. Le lanceur est imprécis (il atteint peu la zone des strikes).</p> <p style="text-align: center;">0-1,5</p> <p>En attaque, les frappes sont irrégulières, souvent de faible portée. Le coureur ne part pas au bon moment, ne prend pas de risque et n'exploite pas les possibilités de courses dans le jeu.</p> <p style="text-align: center;">0-1,5</p>	<p>Joueur permettant la continuité des actions</p> <p>En défense, Le joueur anticipe et est mobile pour rattraper et lancer vers une base ou rejoindre sa base pour participer au retrait d'un attaquant. Les balles ne sont plus relâchées et les lancers sont plus précis. Le lanceur est plus précis.</p> <p style="text-align: center;">2-3,5</p> <p>En attaque, les frappes sont plus régulières mais pas toujours orientées en fonction du placement des coureurs. Le coureur part au bon moment, exploite les situations favorables pour progresser. Il prend des risques pour voler les bases.</p> <p style="text-align: center;">2-3,5</p>	<p>Joueur assurant la continuité du jeu par des actions variées</p> <p>En défense, l'enchaînement de l'action de rattraper et de lancer est rapide. Les lancers sont précis et plus puissants. Les prises de décisions sont rapides et les choix défensifs sont justes pour ralentir la progression des coureurs ou participer à leur retrait du jeu. Le lanceur effectue des lancers plus puissants, mettant en difficulté le batteur.</p> <p style="text-align: center;">4-5</p> <p>En attaque, les frappes sont variées et orientées en fonction de la position des coureurs. Elles permettent de faire progresser les coureurs dans le circuit de course. Le coureur prend des risques contrôlés, exploite toutes les opportunités pour avancer et utilise à bon escient le vol de base.</p> <p style="text-align: center;">4-5</p>
4	<p>Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur</p> <p style="text-align: center;">0-1,5</p>	<p>Rôles insuffisamment assurés</p> <p>Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur les actions difficiles à arbitrer.</p> <p style="text-align: center;">0-1,5</p>	<p>Rôles assumés</p> <p>Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide.</p> <p style="text-align: center;">2-3</p>	<p>Rôles assurés</p> <p>Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre.</p> <p style="text-align: center;">3,5-4</p>

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Participer à un débat, un échange verbal	L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer les choix réalisés en tant que joueur ou arbitre. Il maîtrise un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et aux intentions de jeu pour l'action à venir.
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective	L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables et en toute sécurité.
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre sa capacité à diriger le jeu avec fermeté, il annonce ses décisions rapidement et à voix haute.

