

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 : Anaérobic 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^{er} temps chercher 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.

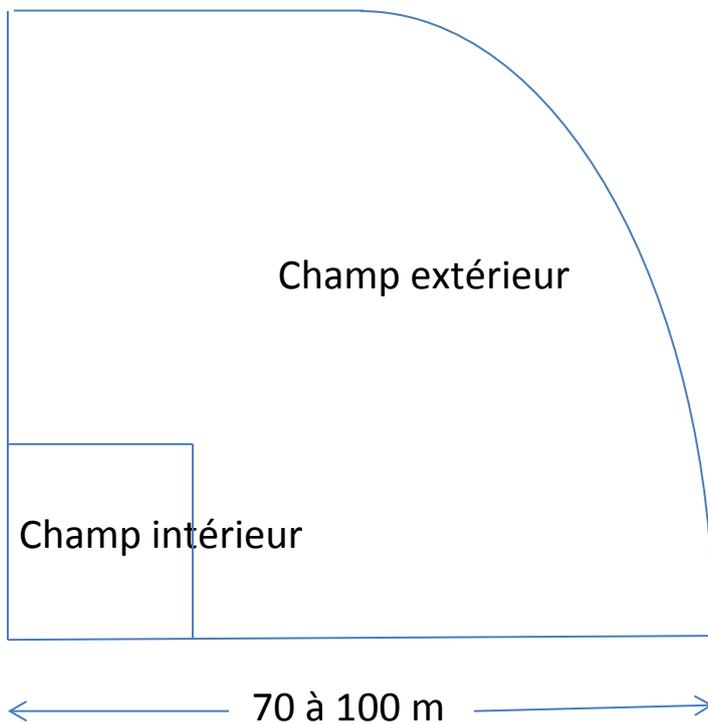
Il faudra cependant le plus possible viser la continuité des actions défensives et offensives et créer les conditions d'un rapport espace / temps défavorable pour l'adversaire.

Bibliographie :

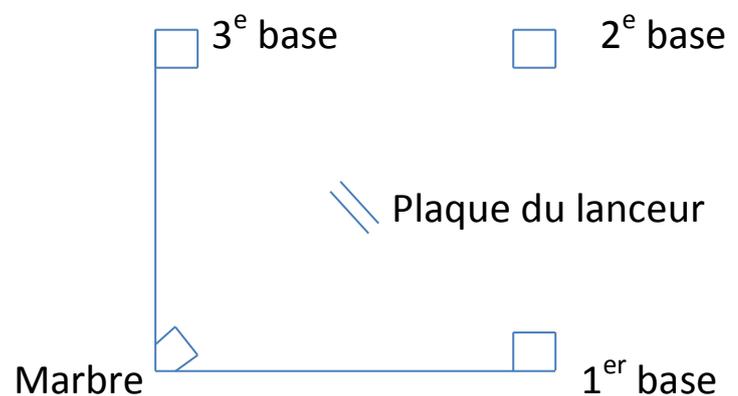
- Initiation au baseball. Académie d'Aix- Marseille 2005 (B. Sarlin , T. Neufville).
- Article revue EPS n°312 . Rendre le baseball scolaire « dynamique » (R. Brunard).
- « Baseball ». Collection de l'école aux associations. Editions revue EPS 2001 (R. Brunard, E. Elsensohn, R. Parada).
- Article revue 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).

PRESENTATION DU JEU (B. SARLIN, T. NEUFVILLE 2005)

1) LE TERRAIN : CHAMP DE JEU.



Le champ intérieur :



Carré de 20 à 27,4 m de côté / Plaque lanceur de 12 à 18,45 m selon le niveau.

2) LES EQUIPES :

Deux équipes de 9 joueurs s'affrontent :

- 1 équipe en attaque : les batteurs – coureurs.
- 1 équipe en défense : les joueurs de champ.

a) *L'équipe en attaque :*

L'objectif pour chaque joueur est de passer du statut de batteur à celui de coureur afin de faire le tour des 4 bases dans l'ordre (1^{er} base, 2^e base, 3^e base, marbre). Un tour effectué donne 1 point. Le point est validé si le coureur a touché chaque base au passage.

Le joueur batteur placé près du marbre frappe la balle dans le champ de jeu → Il devient coureur.

Il y a donc deux étapes :

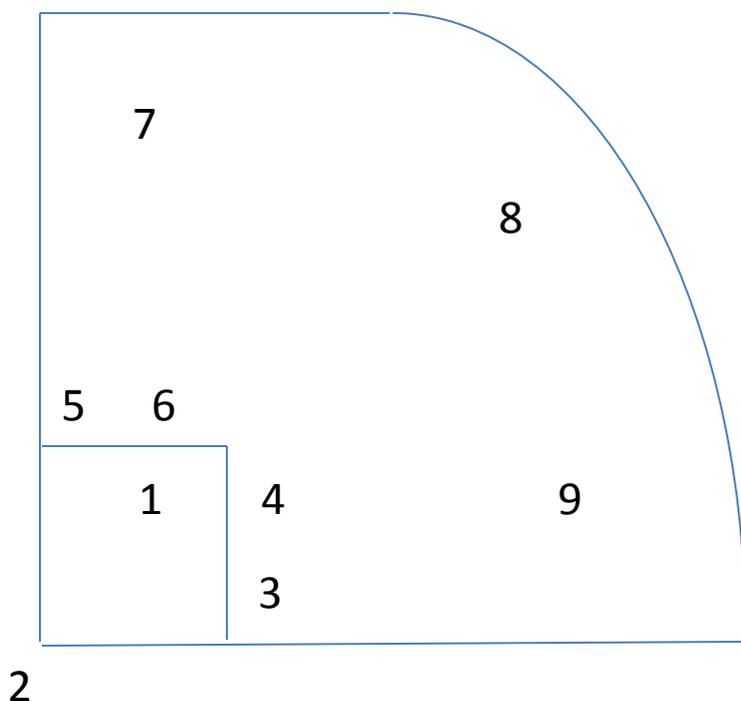
- **Frapper** la balle dans le champ de jeu pour devenir **coureur**.
- **Courir** autour des 4 bases pour **marquer le point**.

b) *L'équipe en défense :*

Les 9 joueurs doivent éliminer 3 batteurs ou coureurs :

- En lançant 3 bonnes balles que le batteur ne réussit pas à frapper.
- En lançant la balle sur la base vers laquelle se dirige le coureur : la balle doit arriver avant lui et doit être attrapée par le gardien de la base, lui-même en contact avec cette base.
- En touchant le coureur, quand il est hors des bases, avec la balle tenue et maîtrisée par un défenseur.
- En attrapant en vol, la balle frappée qui n'a pas encore touché le sol.

Le placement des défenseurs :



Légende :

- Joueurs du champ intérieur :
 - 1 : lanceur (L)
 - 2 : receveur (R)
 - 3 : 1^{er} base (1B)
 - 4 : 2^e base (2B)
 - 5 : 3^e base (3B)
 - 6 : arrêt court (AC)
- Joueurs du champ extérieur :
 - 7 : champ gauche (CG)
 - 8 : champ centre (CC)
 - 9 : champ droit (CD)

3) LES PRINCIPALES REGLES DU JEU :

Le jeu débute par un lancer du lanceur vers le marbre, pour le receveur.

Ce lancer se fait à une distance du marbre allant de 12 à 18,45 m selon l'âge ou le niveau, et à partir d'une plaque de lancer située dans la diagonale marbre - 2^e base.

Pour effectuer ce lancer, le lanceur doit toujours se mettre en position et en contact avec la plaque.

Il peut y avoir des bons et des mauvais lancers :

- Les bons lancers doivent passer au-dessus du marbre et se situer au plus bas au niveau des genoux et au plus haut à la hauteur des aisselles du batteur. Cette zone de lancer s'appelle la zone de strike (ou zone des prises).
- Les mauvais lancers sont ceux qui passent en dehors de la zone de strike. Le batteur gagne de droit la 1^{er} base sur 4 mauvais lancers effectués avant sa 3^e tentative pour frapper la balle : il devient coureur.
- Le batteur :

Pour devenir coureur, le batteur doit réussir à frapper une bonne balle ; il a 3 essais.

S'il manque 3 bonnes balles (3 strikes), il est éliminé (mort), mais seulement si la balle est bien attrapée par le receveur au 3^e strike.

Si le 3^e strike est relâché par le receveur, le batteur n'est pas mort et il peut courir vers la 1^{er} base pour essayer de l'atteindre.

Pour l'éliminer, il faut alors soit le toucher avec la balle dans une main ou dans le gant, soit lancer vers la 1^{er} base au gardien de 1^{er} base qui attrape cette balle en étant en contact avec la base.

Dès que le batteur a frappé la balle dans le champ de jeu, **il est obligé** de courir vers la 1^{er} base. S'il ne le fait pas, il est retiré (mort) par l'arbitre.

Lorsqu'il court vers la 1^{er} base, le batteur n'a pas le droit de revenir en arrière vers le marbre.

Si la balle frappée, dans le champ de jeu ou hors du champ de jeu est attrapée de volée, le batteur est mort.

Commentaires : le batteur doit essayer de frapper le plus loin possible dans le champ de jeu pour atteindre le plus grand nombre de bases.

S'il ne peut plus progresser parce que la balle a été ramenée en avant de la course du coureur pour le bloquer ou l'éliminer, il doit s'arrêter sur une base.

Pour continuer son tour, 2 possibilités :

- Le coureur peut partir de la base atteinte dans le jeu précédent à n'importe quel moment et à ses risques, sans que la balle ait été frappée. A lui de voir s'il peut gagner une base supplémentaire sans se faire éliminer (vol de base).
- Ou le coureur attend que le batteur suivant frappe la balle dans le champ de jeu.

Les attaquants passent tous à la batte dans un ordre déterminé et toujours le même et recommencent tant qu'il n'y a pas 3 morts.

Dès qu'il y a 3 morts, les équipes inversent les rôles.

Quand les 2 équipes ont accompli leur passage à la batte (jusqu'à 3 morts), une manche est effectuée : chaque équipe est passée en attaque et en défense.

Le match de base ball se joue en 9 manches.

FONDAMENTAL :

En début de partie l'arbitre annonce « au jeu ».

A partir de ce moment-là, la balle est toujours en jeu. Les coureurs peuvent courir à tout moment.

Les défenseurs doivent rester vigilants et prêts à éliminer tout coureur qui tente de progresser dans le circuit de course.

Pour tout joueur, il convient d'être attentif et de se concentrer sur la balle.

Seul l'arbitre peut demander un arrêt de jeu et déclarer la balle « morte ».

Après chaque arrêt, pour faire reprendre la partie, l'arbitre doit annoncer « au jeu ».

4) JEU FORCE ET JEU NON FORCE : très important et difficile.

Définition du mot « jeu » :

C'est une action qui commence :

- Soit par un lancer (lanceur) vers le marbre (en direction du batteur), pour le receveur.
- Soit par un coureur (tentative de course vers la base suivante = vol) que l'équipe en défense essaie d'éliminer.

Et qui prend fin dès que :

- Soit le batteur laisse passer une bonne ou mauvaise balle, que le receveur attrape et renvoie au lanceur ou à un gardien de base pour bloquer les coureurs.
- Soit, après avoir frappé la balle, le batteur a atteint la base convoitée et il ne peut plus progresser, tout comme les autres coureurs.
- Soit le « coureur voleur » a atteint la base convoitée, ne peut plus être éliminé, et la balle revient au lanceur qui se met en contact avec la plaque de lancer.

a) Le jeu forcé :

Un attaquant (batteur ou coureur) en situation de jeu forcé peut être éliminé :

- En envoyant la balle sur la base convoitée.
- En le touchant.

Il y a **jeu forcé** quand le règlement oblige l'attaquant à courir vers la base suivante, **après une frappe** dans l'aire de jeu.

C'est-à-dire que :

- Le batteur va vers la 1^{er} base

Et parce qu'il ne peut y avoir qu'un coureur par base :

- Le coureur précédant le batteur et qui est déjà en 1^{er} base est obligé de la quitter pour se rendre en 2^e base.
- Si les 1^{er} et 2^e bases sont occupées, ces coureurs sont obligés de courir vers la base suivante pour laisser la 1^{er} au batteur-coureur.
- Si les 1^{er}, 2^e et 3^e bases sont occupées (on dit bases pleines), tous les coureurs doivent courir vers la base suivante pour laisser la 1^{er} base au batteur-coureur.

Si la 1^{ER} base est libre, seul le batteur est en jeu forcé, les coureurs ne sont pas en jeu forcé.

b) Le jeu non forcé :

- Pour éliminer le coureur, il faut le toucher avec la balle dans la main ou le gant, bien maîtrisée.
- Lorsque la 1^{er} base est libre, les coureurs sont en jeu non forcé, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas obligés de courir vers la base suivante si la situation de jeu ne permet pas de l'atteindre en toute sécurité.
Chaque fois que la base qui précède le coureur n'est pas occupée, le coureur est en jeu non forcé .

Après une frappe, dès que le batteur ou le coureur a atteint la base convoitée (la base qui suit immédiatement celle où il était avant la frappe), le jeu forcé est fini..... **et dans le même jeu**,

Si le batteur ou le coureur continue vers la base suivante (base qui suit celle convoitée), il est en jeu non forcé.

Pour tout jeu qui se déroule sans qu'il y ait de frappe, les coureurs sont en jeu non forcé (vol de base)

- La règle de l'attraper de volée :
Lorsque qu'un coureur a quitté sa base d'origine pour aller vers la base convoitée alors que la balle est attrapée de volée, il est obligé de revenir sur la base d'origine : il est en jeu forcé, et dans le même jeu après avoir touché sa base d'origine, ,il peut repartir vers la base convoitée : il est en jeu non forcé.

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.

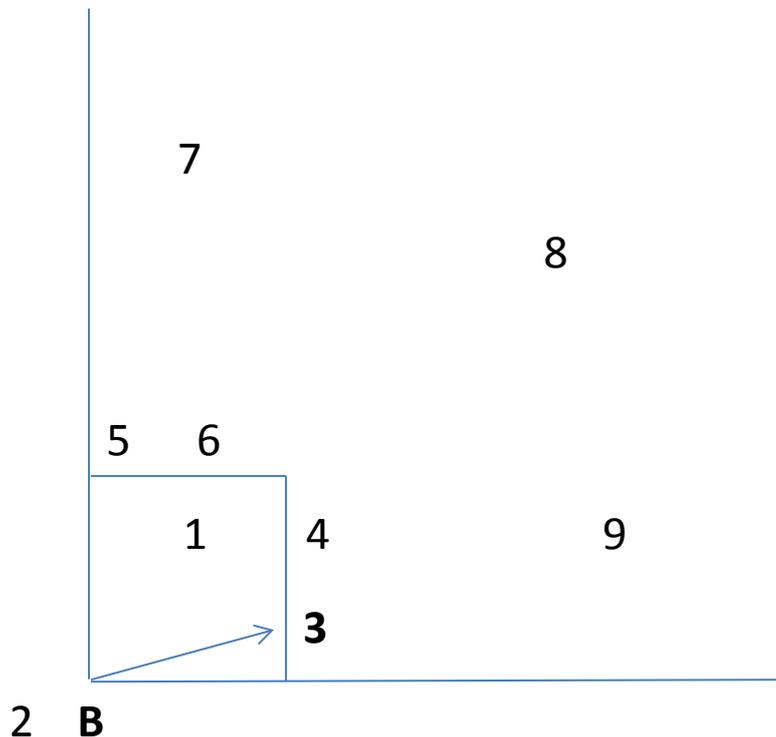


Figure 1.

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

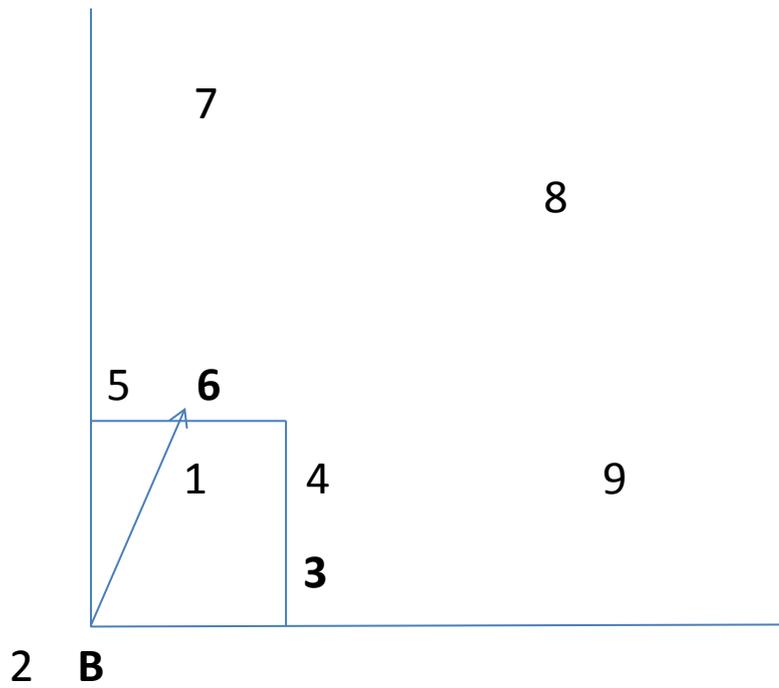


Figure 2.

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.

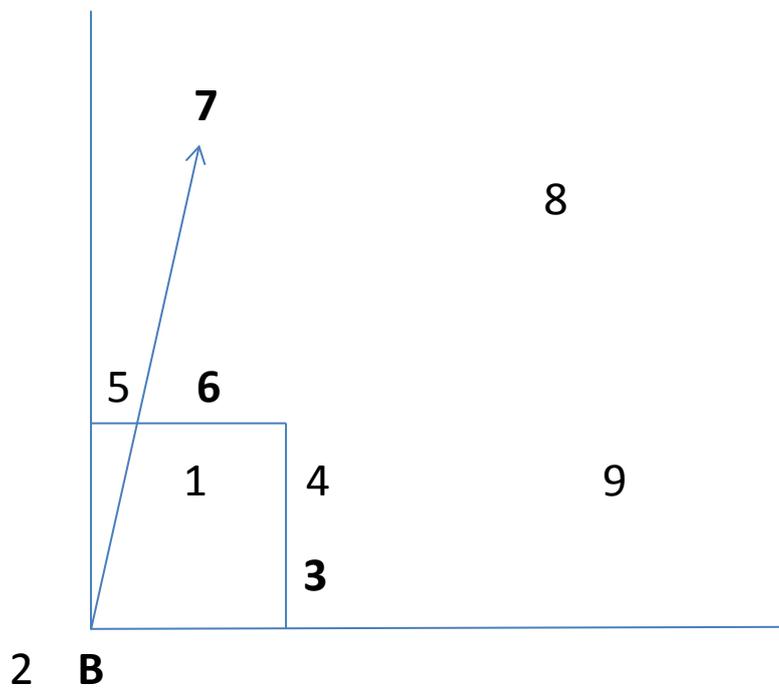


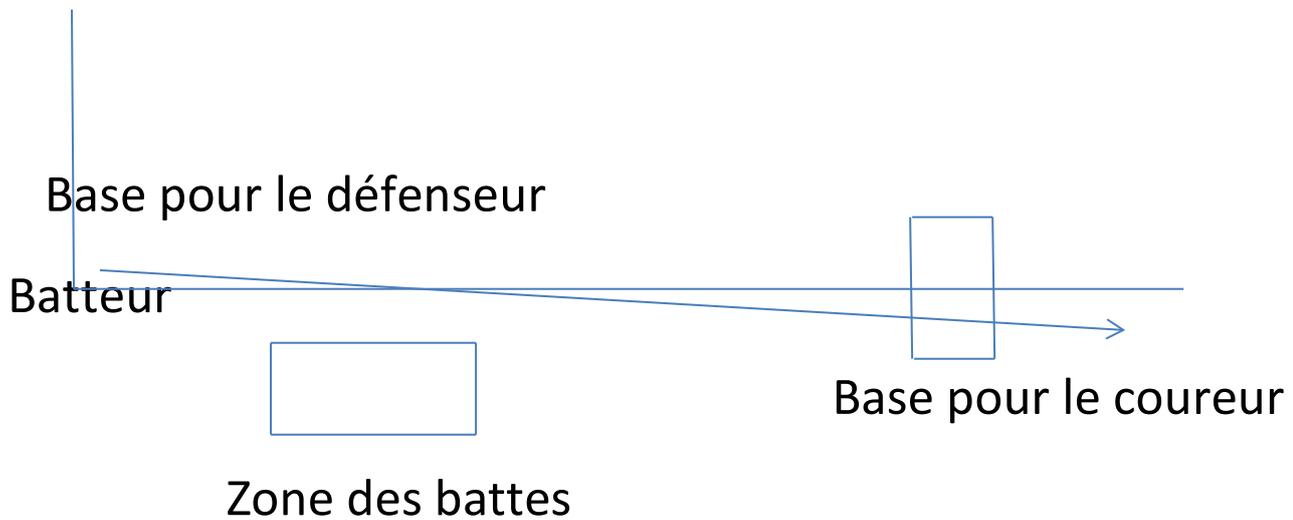
Figure 3.

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.

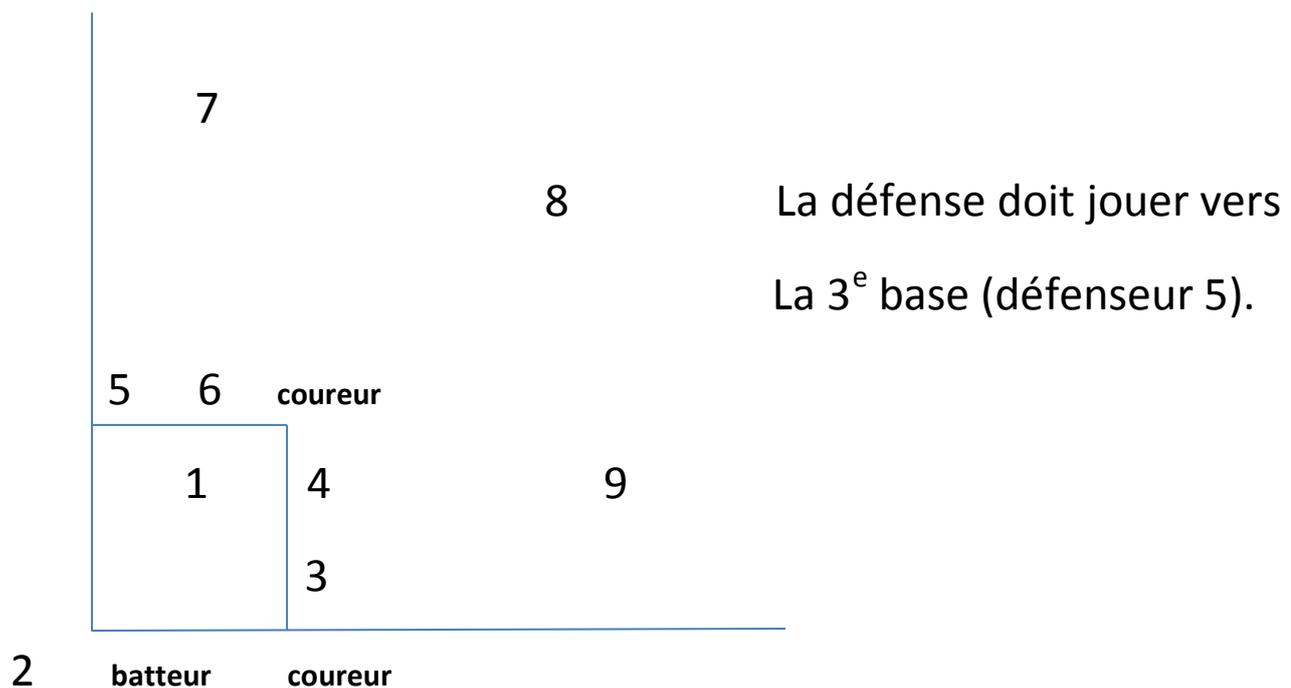


Figure 5.

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).

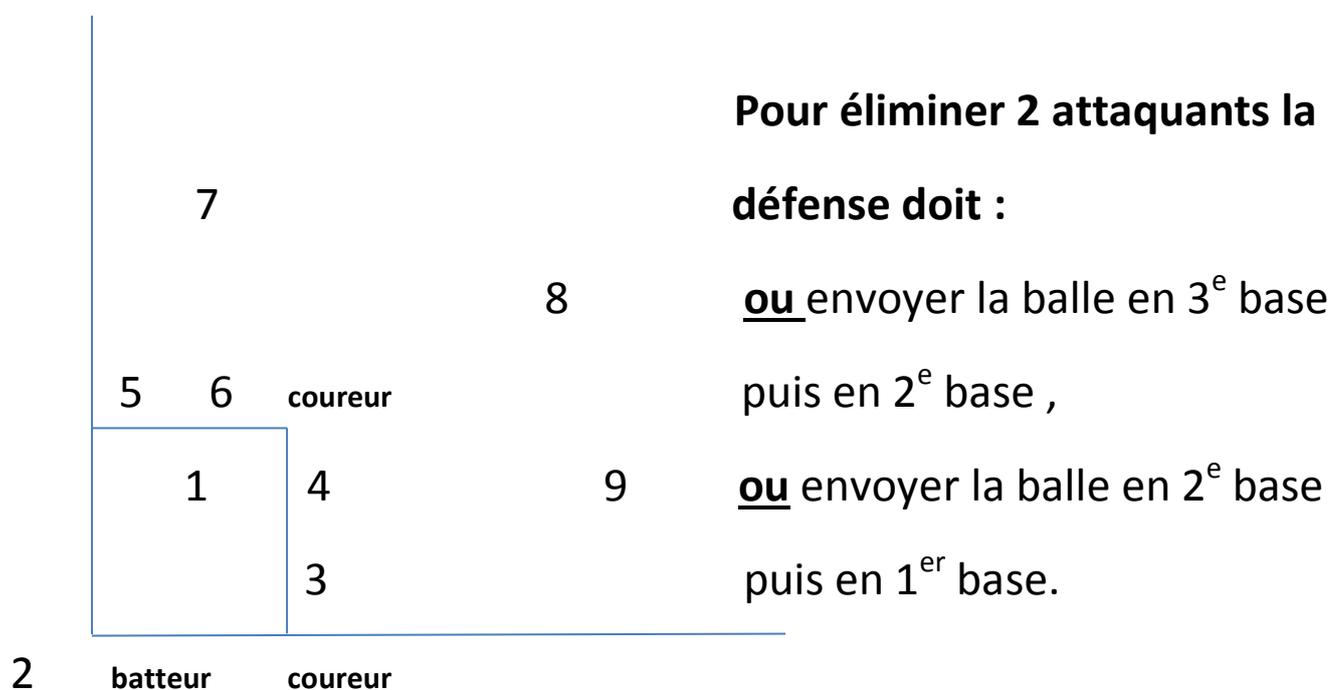


Figure 6.

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.

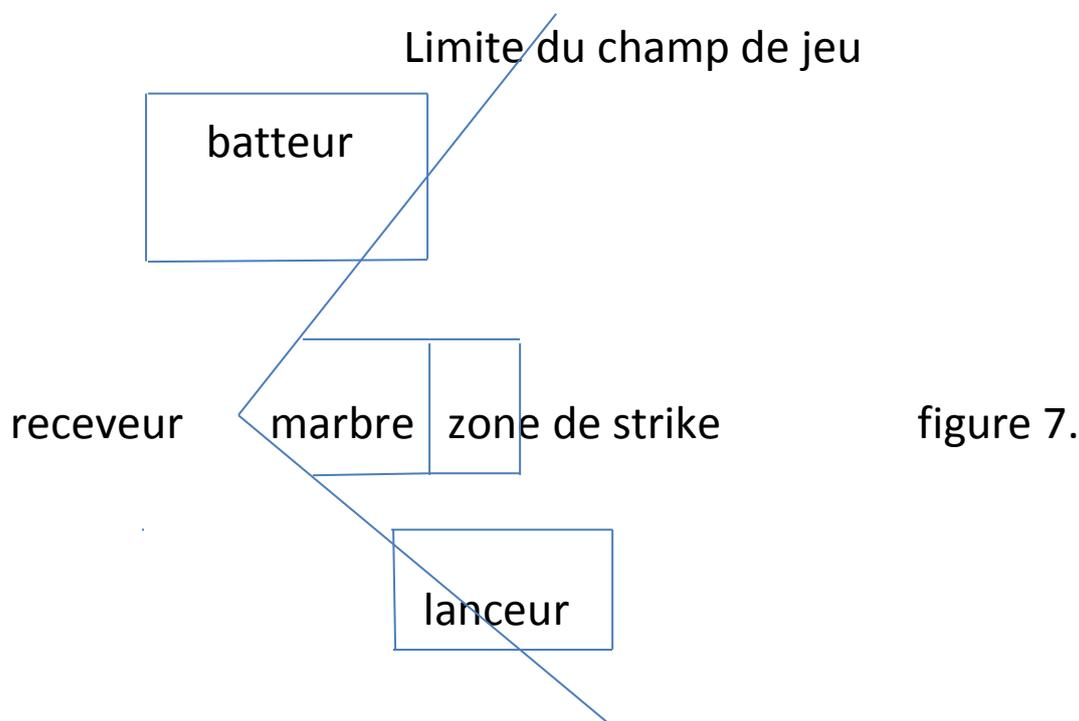
En résumé : le coureur est obligé de courir, **il n'y a pas la notion de choix, c'est le jeu forcé.**

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.

INDICATEURS DE L'ACQUISITION

DES COMPETENCES ATTENDUES :

0- Les joueurs ont peur de la balle, sont maladroits avec le gant, ne savent pas où renvoyer la balle.

N1

JEU FORCE UNIQUEMENT

- 1- Les joueurs savent où renvoyer la balle mais sont en retard par rapport au coureur (la balle tourne derrière le coureur).
- 2- Les joueurs réussissent à bloquer un coureur, mais pas à l'éliminer.
- 3- Les joueurs réussissent à éliminer un coureur.

JEU FORCE ET JEU NON FORCE

- 4- Les joueurs reconnaissent les situations du jeu forcé et non forcé, mais utilisent simultanément les deux façons pour éliminer un coureur.
- 5- Les joueurs reconnaissent les situations et repèrent le placement des coureurs avant la frappe, utilisent la manière adaptée pour éliminer un coureur souvent le plus avancé.
Ils savent reconnaître les points forts et les points faibles de l'équipe attaquante.
- 6- Les joueurs réussissent à établir les bases d'une souricière et parviennent à éliminer 3 coureurs avant la fin du « line up ».

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:

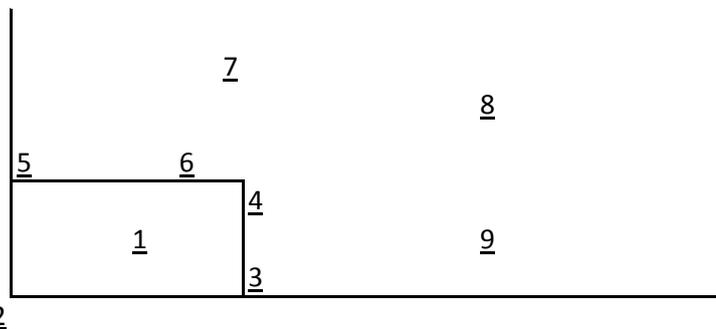
Légende: le relevé des différentes phases de jeu					
		Le batteur frappe un coup sûr qui lui permet d'aller en base 1			Le batteur est éliminé après 3 tentatives de frappes manquées
	H			K	
	↑ <u>8-4</u>	Coup sûr de 2 bases: batteur arrêté en 2e base par déf 4 sur relais du déf 8		6	Le coureur va en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

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.

Compétence attendue :

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.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le vocabulaire spécifique et élargi du baseball. Les modalités d'élimination des attaquants adverses (strike out, arrêt de volée, jeu forcé, jeu non forcé). La relation entre le lanceur et le receveur. La notion de vol de base. Le retour sur les bases après un arrêt de volée. <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> Tenir une feuille de match, scorer. Arbitrer avec l'ensemble des règles d'élimination. 	<p>Du pratiquant :</p> <p>Batteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifier sa zone de strike et frapper en lieu sûr une « bonne » balle envoyée par le lanceur. Enchaîner l'action de frappe et l'action de course. <p>Coureur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Adapter sa course en fonction de la frappe réalisée (la sienne ou celle d'un autre batteur) pour atteindre la base convoitée. Adapter son arrivée sur la base en fonction du délai d'intervention de la défense (arriver debout ou en glissade ventrale ou dorsale). Quitter sa base pour prendre de l'avance et régler celle-ci afin d'être en mesure de la rejoindre si nécessaire. <p>Défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifier l'adversaire le plus dangereux pour marquer le point. Identifier les autres adversaires en jeu. Etre vigilant face aux coureurs susceptibles de voler les bases. Enchaîner rapidement l'action de rattraper et de lancer en adaptant la position de son gant en fonction des trajectoires de balles et en effectuant un pas croisé en lançant vers une base ou vers un joueur relais. <p>Lanceur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Lancer vers le marbre en « softball » <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> Arbitrer sur base et au marbre, juger la zone de prise. Compter les points et les retraits. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Etre concentré et lucide pour intervenir dans sa zone de responsabilité afin d'intercepter les balles frappées ou rejoindre sa base pour participer au retrait d'un attaquant adverse. Maîtriser son comportement dans la situation de duel (entre le lanceur et le batteur) ainsi que dans la situation « critique » où convergent au même endroit une balle et des joueurs (défenseurs et coureurs). Prendre des risques en toute lucidité pour faire progresser le jeu. Respecter le matériel, l'arbitre, l'adversaire et agir en toute sécurité. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p>L'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Etre impartial et se montrer ferme dans ses décisions. Assumer et expliquer ses décisions. Annoncer ses décisions à voix haute. <p>Les joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Observer. S'entraider et être tolérant vis-à-vis de ses partenaires.

Liens avec le socle

C1 : Transmettre d'une façon argumentée, avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés. Aider à la formulation de projets de jeu simples.

C3 : Exploiter les résultats de l'observation pour formuler des hypothèses de jeu et faire évoluer le projet collectif en fonction des objectifs visés.

C5 : Acquisition d'une culture plus fine de l'activité au niveau technique et tactique.

C6 : Coopérer et prendre des responsabilités pour que tous les membres de l'équipe puissent progresser, s'épanouir et s'investir en donnant le meilleur d'eux-mêmes

C7 : Connaissance de soi, ses points forts et faibles, connaissance de ses partenaires et adversaires. Prendre des initiatives dans le groupe pour gérer collectivement une situation d'apprentissage ou de match.

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>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>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.

