

FÉDÉRATION **AUBE**

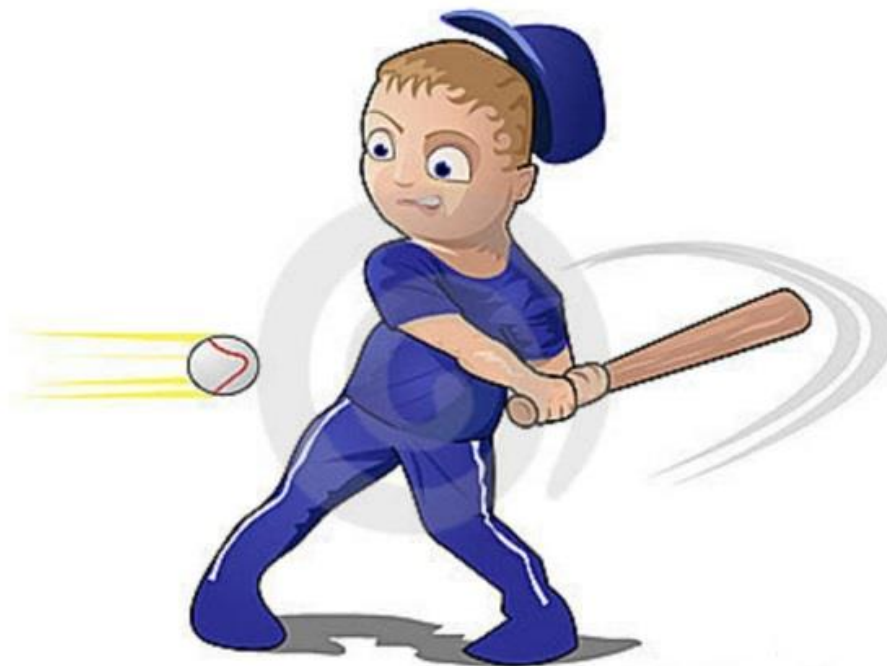
la **ligue** de
l'**enseignement**

un avenir par l'éducation populaire



PROJET PEDAGOGIQUE

BASEBALL



CYCLE 2 ET CYCLE 3



Sommaire

I. Qu'est-ce que le Baseball ? Page 3

II. Pourquoi le Baseball à l'école ? Page 4

III. Caractéristiques de l'activité Pages 5 à 7

But du jeu

Dispositifs

Droits et devoirs

IV. Les compétences à acquérir en cycle 3 Page 7

V. Les compétences à acquérir en cycle 2 Page 7

VI. Tableau de progression cycle 3 Page 8

VII. Tableau de progression cycle 2 Page 9

VIII. Situations d'apprentissages Page 10 à 20

Détail du tir et de la passe

Exercices d'apprentissages cycle 2 et 3

IX. Fiche d'évaluation cycle 2 Page 21

X. Fiche d'évaluation cycle 2 Pages 22



I. Qu'est-ce que le baseball?

Origine :

Le baseball est un sport qui s'est d'abord développé aux Etats-Unis au début du XIXe siècle. Selon la légende, il aurait été inventé par Abner Doubleday à Cooperstown, New York, mais cette origine a largement été discréditée, et Doubleday est plutôt reconnu en tant que héros de la guerre civile américaine.

Ce sport s'inspire de plusieurs sports britanniques tels que le rounders et le cricket, populaires aux XVIIe et XVIIIe siècles. Suite à un rapide développement aux Etats-Unis, des équipes professionnelles et des ligues ont été formées, comme par exemple la National Association of Professional Baseball Players en 1871, première véritable organisation professionnelle formelle. Cinq ans après, en 1876, cette organisation était remplacée par la National League of Professional Baseball Clubs.

Le baseball s'est ensuite répandu à travers le monde, au Japon, à Taiwan, en Australie, ainsi que dans de nombreux pays d'Amérique latine comme Cuba, la République Dominicaine, le Nicaragua, le Venezuela et Porto Rico. La première ligue professionnelle cubaine a été fondée en 1878, seulement deux ans après la création de la ligue nationale des Etats-Unis. Beaucoup de joueurs d'Amérique latine ont joué dans les grandes ligues américaines.

La rencontre :

Une rencontre de baseball oppose deux équipes qui alternent entre les postes de défense et d'attaque. Neuf joueurs se trouvent en défense sur le terrain : un lanceur, un receveur et sept autres joueurs, répartis sur le terrain pour rattraper la balle, et si possible de volée dans le but d'éliminer le batteur.

Une partie se joue en neuf manches. Une demi-manche prend fin quand trois batteurs sont éliminés. Une manche prend fin quand les deux équipes sont passées chacune à leur tour en attaque et en défense.

L'objectif du batteur est de frapper un coup sûr afin de progresser sur les bases. Un point est marqué quand un joueur d'attaque revient au marbre (quatrième base) après avoir touché les trois autres bases, le plus souvent en courant, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. En cas d'égalité après neuf manches, d'autres manches sont jouées pour départager les deux équipes.



II. Pourquoi le baseball à l'école ?

L'intérêt que présente cette activité pour l'école est que celle-ci est mixte et les joueurs sont tous sollicités par l'action de jeu, même les plus inactifs. De plus, le baseball est une activité sportive variée. En effet, en défense, le joueur est chargé de la balle puisqu'il doit s'en saisir lorsqu'elle arrive vers lui, alors qu'en attaque, chaque joueur passe à la batte.

Il faut également préciser que c'est une activité où l'on utilise autant sa tête que son corps. Cela concerne l'analyse du jeu et l'anticipation qui sont deux choses primordiales au baseball. Les enfants comprennent très vite les différentes phases de jeu et l'importance de réfléchir avant d'agir.

La motricité est également travaillée à travers le baseball étant donné que c'est une activité où la coordination des mouvements est importante. En défense, pour l'attraper-relancer, chaque bras doit effectuer une action différente. En attaque, le "batting" demande une coordination de tout le corps qui, bien que cela reste difficile à acquérir complètement, est très bien perçue puis intégrée par les élèves.

C'est une activité qui motive les élèves par son côté novateur, puisqu'elle est différente des pratiques sportives classiques. L'originalité est que les deux équipes s'opposent mais n'agissent pas de la même façon au même moment (attaque pour l'une, défense pour l'autre) ce qui surprend au début puis séduit généralement les élèves.



III. Caractéristiques de l'activité

But du jeu :

Les attaquants :

Ils doivent marquer le plus de points possible. Un point est marqué lorsqu'un joueur a réalisé un tour de terrain, c'est-à-dire lorsqu'il a rejoint le point de départ, en passant auparavant par toutes les autres bases, (il se déplace dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en posant le pied sur les 4 bases), sans avoir été éliminé par un défenseur.

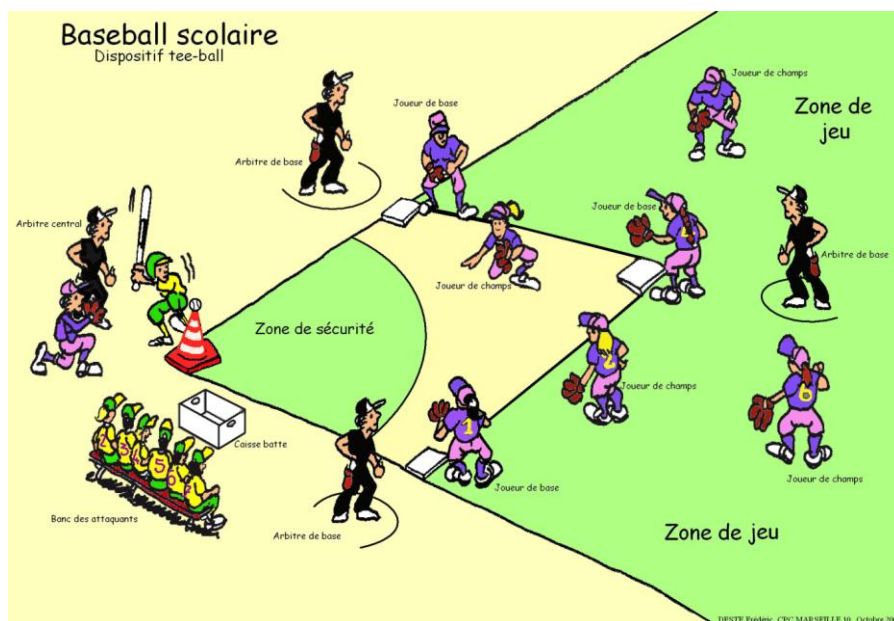
Les défenseurs :

Ils doivent empêcher les attaquants de marquer des points en les éliminant avant qu'ils n'aient pu rejoindre le point de départ.

Les équipes changent de rôle (attaque/défense) lorsque les défenseurs ont éliminé trois attaquants. Le jeu s'arrête lorsque chaque équipe est passée 5 fois en attaque et en défense. L'équipe gagnante est celle qui comptabilise le plus de points au terme des cinq manches.

Dispositif :

Le baseball se joue sur un terrain de forme carré, de minimum 18 mètres de côté et pouvant aller jusqu'à 27 mètres, avec à chaque coin de ce terrain, une base.



Deux équipes de neuf joueurs s'affrontent. Les attaquants sont équipés d'une balle posée sur un tee-ball (sorte de socle repose balle qui remplace le lanceur, afin de faciliter la frappe de la balle pour l'élève) et d'une batte. Le batteur se trouve à côté du tee-ball et les autres attaquants attendent leur tour derrière une ligne de sécurité située à environ 3 mètres du batteur. Les défenseurs sont répartis sur tout le terrain prêt à intervenir.



Droits et devoirs (règles) :

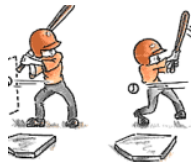
Attaque :

- Pour avoir le droit d'entamer le tour du carré, l'attaquant doit avoir frappé la balle dans le terrain et pour cela il dispose de trois essais
- Il ne peut y avoir qu'un coureur par base
- On ne peut pas doubler un coureur
- Il faut courir en ligne droite d'une base à l'autre
- Une fois une base passée on ne peut pas revenir en arrière
- Le parcours peut se faire en une ou plusieurs fois en s'arrêtant sur les bases

Défense :

Les différentes façons d'éliminer un batteur sont :

- Un batteur est éliminé quand il n'a pas réussi à frapper la balle après ses trois tentatives



- Un batteur est éliminé lorsque sa balle est attrapée de volée



- Un coureur est éliminé quand la balle arrive avant lui sur la base où il doit se rendre (la défense « ferme » la base).



- Un coureur est éliminé lorsqu'il est touché par la balle, tenue par un défenseur





IV. Les compétences à acquérir en cycle 2

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

Dans des situations aménagées et très variées,

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires

Compétences spécifiques à l'activité Baseball

Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une attaque permettant de gagner une ou plusieurs bases face à une défense de plus en plus organisée et qui recherche l'occupation rationnelle de l'espace.

Arbitrer de manière juste et claire. Etre capable de concilier les rôles d'observateur et de conseiller.

En attaque :

- Frapper une balle immobile
- Enchaîner les deux actions : frapper et courir
- Progresser sur le circuit en prenant des informations pendant la course
- Prendre des informations sur la balle, sur ses adversaires et sur ses partenaires pour faire le bon choix

En défense :

- rattraper en adaptant la position de son corps aux trajectoires de balle
- enchaîner rapidement les deux actions : rattraper et relancer
- prendre des informations sur les adversaires déjà engagés sur le circuit afin d'anticiper ses actions
- seul ou à plusieurs amener au plus vite la balle vers les bases
- se déterminer joueur relais, adapter la distance de passe en fonction de ses ressources
- adapter son placement en fonction du batteur

Connaissances

- Enrichir le vocabulaire spécifique baseball
- Intégrer les nouveaux aspects du règlement

Attitudes

- S'engager lucidement
- Oser prendre des risques mesurés pour faire progresser le jeu
- Mettre en place une communication verbale au sein de l'équipe
- Donner des informations et conseiller ses camarades dans le jeu



V. Les compétences à acquérir en cycle 3

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter-individuel

En situation aménagée ou à effectif réduit,

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences spécifiques à l'activité Baseball

Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément le vol de bases, face à une défense qui cherche l'élimination la plus directe possible dans le respect des règles.

En attaque

- Faire entrer un maximum de joueurs dans le jeu avant l'élimination de 3 joueurs.
- Frapper dans la balle avec une batte
- Prendre des informations sur la balle, les adversaires et ses partenaires
- Utiliser à bon escient les nouveaux aspects du règlement pour progresser sur le circuit

En défense

- S'organiser pour éliminer le joueur le plus proche de l'endroit où la balle a été récupérée.
- Enchaîner rapidement les deux actions rattraper et lancer
- Prendre des informations sur la position des adversaires
- Se répartir sur le terrain pour ramener le plus rapidement possible la balle vers les bases (utiliser des joueurs relais)

Connaissances

- Enrichir le vocabulaire spécifique baseball
- Intégrer les nouveaux aspects du règlement
- Analyser la situation pour prendre une décision

Attitudes

- S'impliquer dans toutes les phases de jeu : attaque et défense
- S'engager en respectant son intégrité physique
- Assumer et reconnaître ses erreurs
- Accepter différents rôles (joueur, arbitre)
- Donner des informations et conseiller ses camarades dans le jeu
- Se concerter pour élaborer la stratégie la plus adaptée



VI. Aspects pédagogiques

➤ Pour faire une passe à un camarade

- + Avant de lancer la balle, j'observe le placement de mes partenaires et repère celui le mieux placé pour progresser vers la cible.
- + Tenir la balle à hauteur d'épaule et le coude incliné à 90°.
- + Tirer le bras lanceur vers l'arrière.
- + Le bras « sans ballon » sert de viseur et aide l'élève à effectuer une passe précise.
- + Avancer le pied gauche, lorsque le joueur fait une passe tir avec le bras droit et inversement.
- + Avancer le bras lanceur et finir le mouvement en tendant le bras vers le haut pour avoir une trajectoire en cloche.
- + Au moment du lancer, il y a un transfert du poids du corps vers la jambe avant.
- + Un dernier mouvement du poignet donnera plus de vitesse et la bonne direction à la balle.

➤ Pour tirer dans la balle avec la batte

- + Le tee-ball est réglé de manière à ce que son point le plus haut soit au niveau de la taille de l'enfant.
- + Poser la balle sur le tee-ball.
- + Prendre la batte de baseball, main forte en haut du manche (droite pour les droitiers et gauche pour les gauchers) et l'autre main en bas du manche. Les mains ne doivent pas être collées l'une à l'autre.
- + Se positionner de profil par rapport au tee-ball, pied gauche devant pour les droitiers et pied droit devant pour les gauchers. Les jambes sont légèrement écartées, largeur de bassin afin d'avoir plus de stabilité.
- + Positionner la batte au niveau de la hanche arrière, regardant vers le bas.
- + La batte a d'abord une trajectoire descendante puis ascendante juste avant de taper la balle. La balle partira ainsi vers le haut et vers l'avant
- + Accompagner le geste jusqu'à remonter aux épaules, il ne faut pas le stopper au moment du contact batte/balle.



VII. Tableau de progression cycle 2 et 3

Exemple de progression cycle 2

<u>Séance</u>	<u>Phase</u>	<u>Objectifs généraux</u>	<u>Objectifs opérationnels</u>	<u>Jeux possibles</u>
1 et 2	Entrée dans l'activité	Observer le comportement des élèves en situation	Mise en place des règles de sécurité Découvrir et manipuler les balles, la batte Découvrir les gestes techniques nécessaires à la progression dans l'activité	Jeu 1 Jeu 2 Jeu 3 Jeu 4 Jeu 5
3	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Maîtriser les gestes techniques comme le tir, la passe. Différencier les rôles attaquants/défenseurs En défense, apprendre à se positionner sur le terrain. Voir les bases du rôle d'attaquant	Jeu 6 et sa variante
4	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Maîtriser les gestes techniques comme la passe et le tir Apprendre l'utilité des bases. Apprendre les spécificités des rôles d'attaquant et de défenseur. Apprentissage progressif d'autres règles : fermer les bases, l'interdiction de revenir sur nos pas, éliminer un attaquant, marquer des points, capter la balle	Jeu 7
5	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Apprentissage d'une nouvelle règle pour éliminer un attaquant : la touche Apprendre à faire un match avec toutes les règles	Jeu 8
6	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Apprentissage d'une nouvelle règle pour éliminer un attaquant : la touche Apprendre à faire un match avec toutes les règles	Jeu 8 bis
7	Situation de référence	Evaluer les acquis	Bilan des savoirs construits au cours du cycle Rencontre USEP	Matches de Baseball jeu 10



Exemple de progression cycle 3

<u>Séance</u>	<u>Phase</u>	<u>Objectifs généraux</u>	<u>Objectifs opérationnels</u>	<u>Jeux possibles</u>
1 et 2	Entrée dans l'activité	Observer le comportement des élèves en situation	Mise en place des règles de sécurité Découvrir et manipuler les balles, la batte Découvrir les gestes techniques nécessaires à la progression dans l'activité	Jeu 3 Jeu 4 Jeu 5
3	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Maîtriser les gestes techniques comme le tir, la passe. Différencier les rôles attaquants/défenseurs En défense, apprendre à se positionner sur le terrain. Voir les bases du rôle d'attaquant	Jeu 7
4	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Maîtriser les gestes techniques comme la passe et le tir Apprendre l'utilité des bases. Apprendre les spécificités des rôles d'attaquant et de défenseur. Apprentissage progressif d'autres règles : fermer les bases, l'interdiction de revenir sur nos pas, éliminer un attaquant, marquer des points, capter la balle	Jeu 8 Jeu 8 bis
5	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Apprentissage d'une nouvelle règle pour éliminer un attaquant : la touche Apprendre à faire un match avec toutes les règles	Jeu 9
6	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Apprentissage d'une nouvelle règle pour éliminer un attaquant : la touche Apprendre à faire un match avec toutes les règles	Jeu 10
7	Situation de référence	Evaluer les acquis	Bilan des savoirs construits au cours du cycle Rencontre USEP	Matches de Baseball



VIII. Situations d'apprentissages

Jeu 1 :

Matériel : Une balle de baseball par élève (ou tennis)

But du jeu : Prendre contact avec la balle.

Déroulement :

- + Lancer la balle en l'air à deux mains et la rattraper après un rebond au sol.
- + Lancer la balle en l'air à deux mains et la rattraper avant qu'elle ne touche le sol.
- + Lancer la balle en l'air à deux mains et taper le plus de fois possible dans ses mains avant de la rattraper sans qu'elle ne touche le sol.

Variantes :

Faire la même chose mais avec seulement une main : la main droite, la main gauche. Au lieu de frapper dans les mains faire un tour sur soi-même.

Jeu 2 :

Matériel : Une balle pour deux ou trois élèves

But du jeu : Savoir se faire des passes

Déroulement :

Les élèves se mettent face à face (possibilité de délimiter leurs places avec des plots) et doivent se faire des passes avec la balle.

- + Faire des passes en faisant rouler la balle au sol.
- + Faire des passes du bas vers le haut, le bras est bas.
- + Faire des passes à « bras cassé » type passe de handball, le bras est plié à 90°, le coude est à hauteur de l'épaule, passe en hauteur.

Variantes :



Changer de partenaire, faire un concours (le premier groupe arrivé à 10 passes sans que la balle ne tombe au sol marque un point), varier la distance des passes (plus ou moins proches)

Jeu 3 :

Matériel : Une balle par groupe d'élèves.

But du jeu : Savoir se faire des passes

Déroulement :

La classe est divisée en 4 ou 5 groupes selon l'effectif. Les élèves sont à la file indienne (voir schéma) et doivent se faire des passes les uns après les autres sans faire tomber la balle au sol. Ils peuvent utiliser la passe basse ou la passe à bras cassé (voir jeu 2). Le but est de faire un aller-retour sans que la balle tombe au sol sinon ils recommencent au début.

Le premier groupe ayant réussi marque un point.

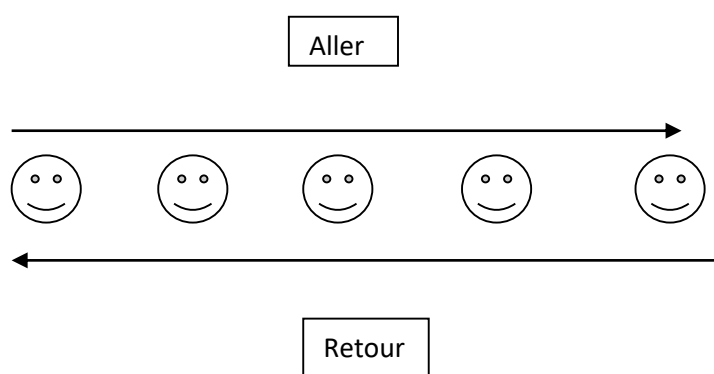
Variantes :

Faire le plus d'allers-retours possibles sans que la balle ne tombe.

Variation des distances entre les élèves.

Obliger à utiliser une seule méthode de lancer.

Schéma :





Jeu 4 :

Matériel : Une balle de couleur différente par groupe d'élèves. Un plot.

But du jeu : Savoir se faire des passes

Déroulement :

La classe est divisée en 4 ou 5 groupes selon l'effectif.

Au départ les élèves sont tous au même endroit, mais restent par équipe. L'intervenant prend toutes les balles et les lance aléatoirement sur le terrain. Au coup de sifflet les élèves doivent aller le plus rapidement possible ramasser leur balle et se faire des passes pour rapporter la balle sur le plot (placé là où l'intervenant a lancé les balles).

Ils n'ont pas le droit de marcher lorsqu'ils ont la balle en main.

La première équipe qui a rapporté la balle sur le plot marque un point.

Variantes :

Tous les élèves de l'équipe doivent toucher au moins une fois la balle.

La balle ne doit pas tomber par terre sinon le groupe est éliminé.

Variations de la place du plot.



Jeu 5 :

Matériel : Un teeball, une batte et une balle par groupe.

But du jeu : Savoir effectuer un tir

Déroulement :

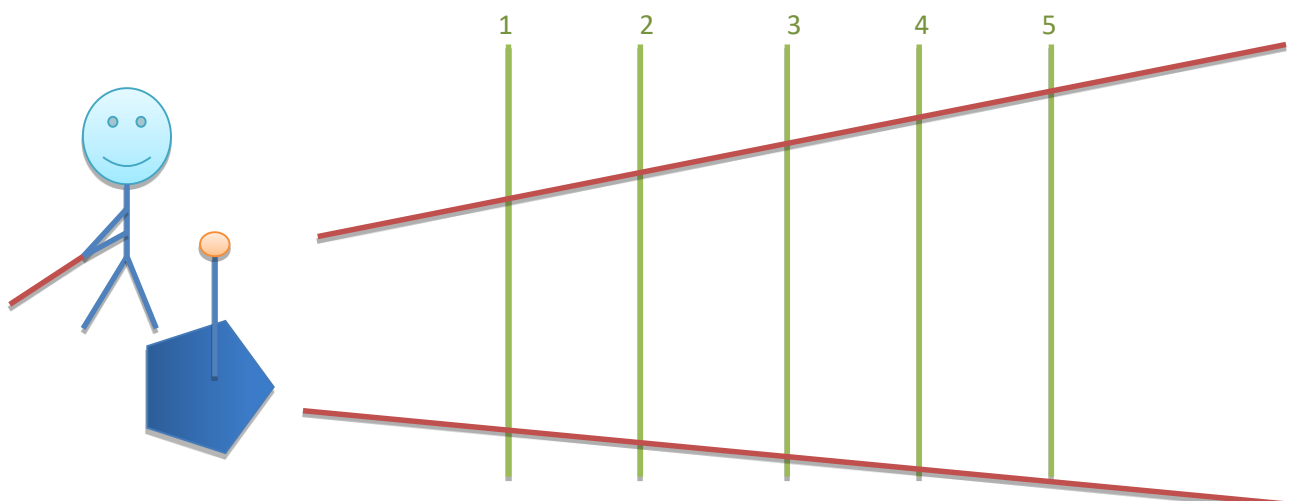
La classe est divisée sur les différents teeball. La balle est posée sur le teeball, le teeball est à hauteur de la taille de l'élève qui va tirer.

Un élève va devoir tirer dans la balle avec la batte en investissant les conseils donnés sur le tir (voir plus haut dans le document le détail du tir). La balle ne doit pas atterrir au sol directement, elle doit avoir une trajectoire longue et en cloche.

Tous les autres élèves se situent derrière un plot, ce dernier est placé à environ 3 mètres du teeball : c'est la zone de sécurité !!!

Variantes :

- Faire des zones de plus en plus loin, chaque zone vaut 1, 2, 3, 4 ou 5 points, plus les élèves tirent loin, plus ils marquent de points (en vert sur le schéma).
- Créer un couloir, les élèves tirent et la balle doit atterrir à l'intérieur du couloir pour avoir 1 point (en rouge sur le schéma).





Jeu 6 :

Matériel : Un teeball, une batte, une balle, des plots par groupe.

But du jeu : Différencier les rôles attaquants/défenseurs et apprendre les bases des deux rôles.

Déroulement :

Composer un nombre d'équipes paires. Sur chaque terrain, placer 2 équipes, une en attaque et l'autre en défense. Les défenseurs sont placés sur tout le terrain et occupent l'espace. Un attaquant se place devant le teeball et prend le rôle de batteur, les autres attaquants sont placés en ligne au niveau des plots, en face du teeball (voir schéma).

Les attaquants : Le batteur tire dans la balle, POSE la batte au sol (la lancer est éliminatoire pour les matchs), court autour de ses coéquipiers pour marquer le plus de points possibles. Les autres attaquants comptent le nombre de tours effectués par le batteur avant qu'il soit stoppé.

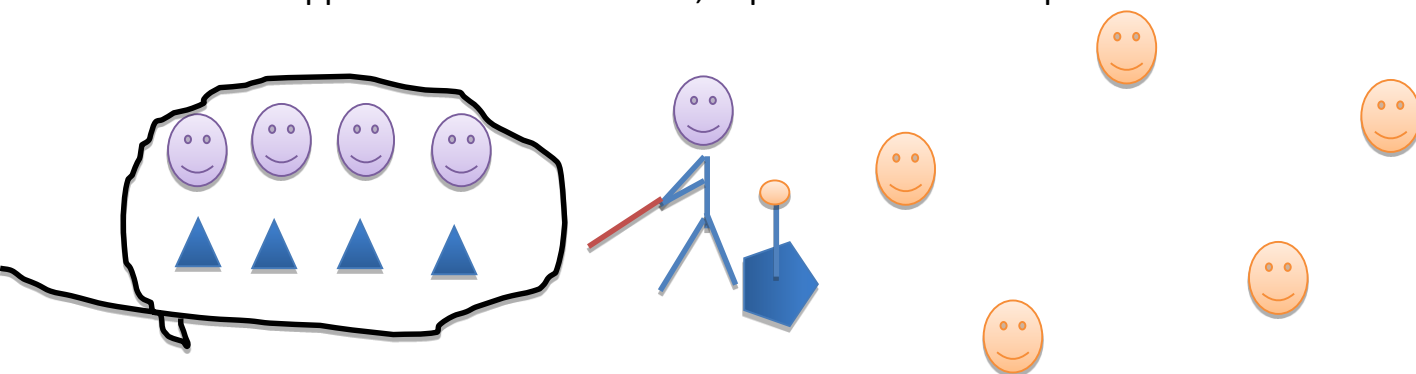
Les défenseurs : Ils vont ramasser la balle et la rapporter collectivement sur le teeball, en faisant obligatoirement des passes (INTERDICTION DE MARCHER balle en main), afin de stopper la course du batteur.

Tous les attaquants passent une fois au poste de batteur, ensuite on échange les rôles. Une fois tous les élèves passés, on compte les points.

Variantes :

Attaque : espacer plus ou moins les plots des attaquants immobiles pour agrandir le parcours. Défense : obliger tous les élèves à toucher la balle une fois avant d'aller la poser sur le teeball.

Au lieu de rapporter la balle au teeball, la poser sur une base placée à côté du teeball.





Jeu 7 :

Matériel : Un teeball, une balle, une batte, deux bases, un plot

But du jeu : Apprendre l'utilité des bases, introduction des règles fermer les bases et éliminer un attaquant.

Déroulement :

Composer un nombre d'équipes paires. Sur chaque terrain, placer 2 équipes, une en attaque et l'autre en défense. Les défenseurs sont placés sur tout le terrain et occupent l'espace. Un attaquant se place devant le teeball et prend le rôle de batteur, les autres attaquants sont placés derrière le plot, dans la zone de sécurité en attendant leur tour.

En attaque : Le batteur tire dans la balle, pose sa batte et court pour effectuer un aller-retour entre les deux bases. A chaque fois qu'il passe sur une base il marque un point. Il doit impérativement MARCHER sur la base !

En défense : Ils doivent aller ramasser la balle le plus rapidement possible et aller fermer la base pour éliminer le batteur. Ils doivent être répartis sur tout le terrain, avec un joueur à chaque base, prêt à réceptionner la balle.

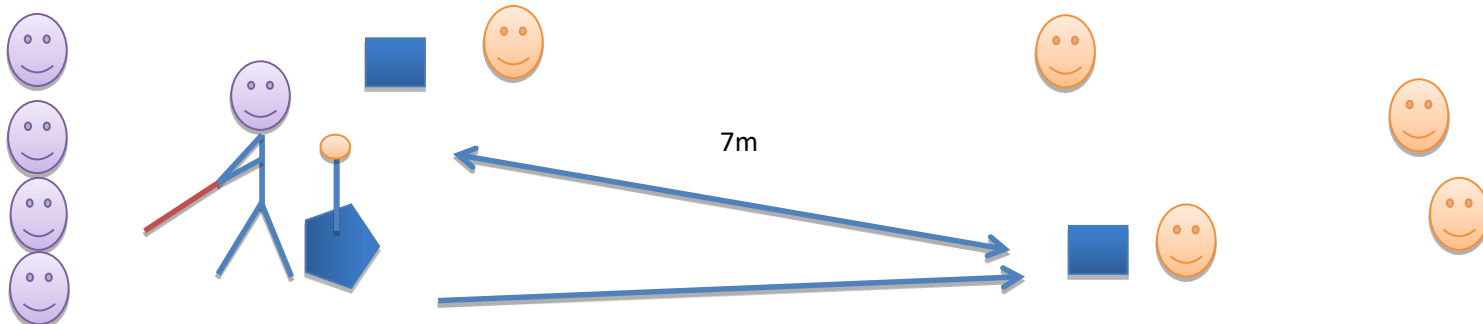
Fermer une base : Su un défenseur pose la balle sur une base avant que l'attaquant l'atteigne, l'attaquant est éliminé. Il est seulement possible de fermer la base vers laquelle l'attaquant se dirige.

Exemple : l'attaquant court en direction de la base 2, alors pour éliminer l'attaquant il faut fermer la base 2.

Chaque attaquant passe au rôle de batteur et on change de rôle attaque/défense.

Variantes :

Les attaquants font l'exercice en marchant afin de favoriser la défense.
Augmenter ou diminuer la distance entre les 2 bases.





Jeu 8 :

Matériel : Un tee-ball, une balle, une batte, quatre bases, un plot.

But du jeu : Maîtriser l'utilisation des bases, maîtriser progressivement les règles du match de baseball (fermer les bases).

Déroulement :

Composer un nombre d'équipes paires. Les placer de la même manière que le jeu 7.

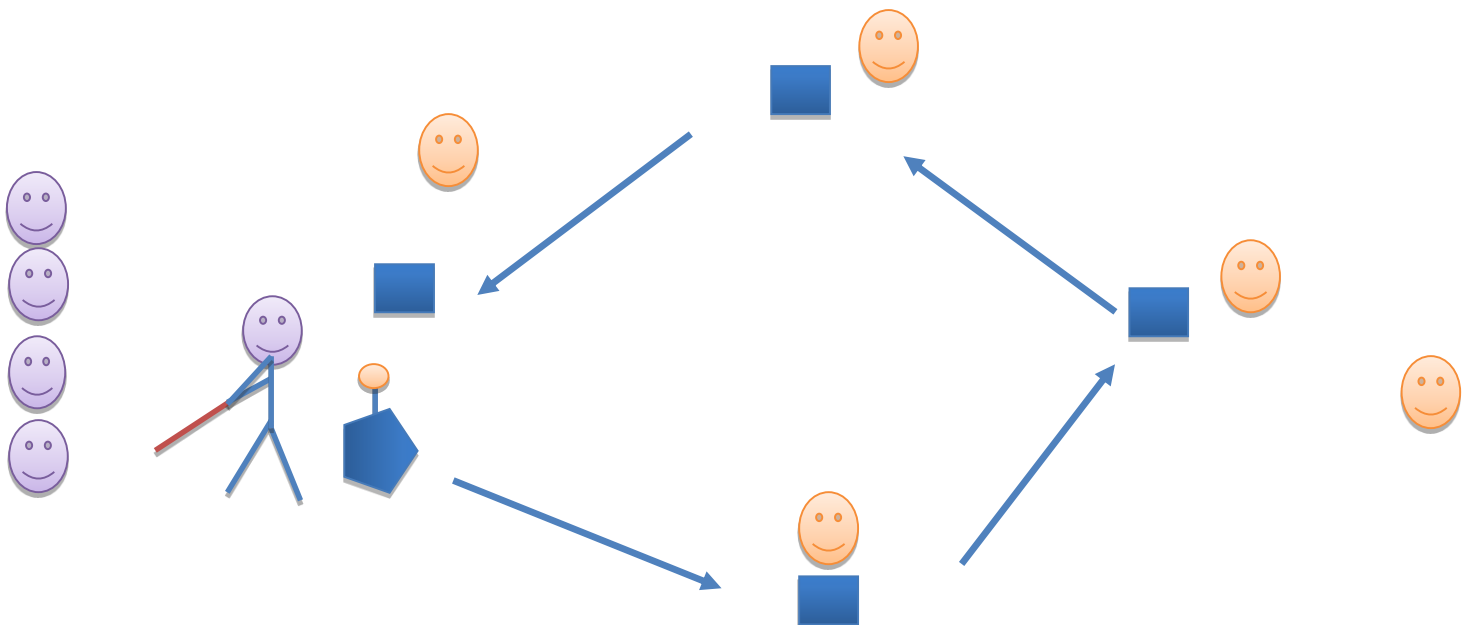
En attaque : Le batteur tire dans la balle, pose sa batte et **marche** pour faire le tour des 4 bases pour marquer des points. Il marque un point par base passée. Pour valider une base il faut au moins mettre un pied dessus.

En défense : Ils doivent aller ramasser la balle le plus rapidement possible et aller fermer la base où le batteur se dirige pour l'éliminer. Ils doivent être répartis sur tout le terrain, avec un joueur à chaque base, prêt à réceptionner la balle.

Chaque attaquant passe au rôle de batteur et on change de rôle attaque/défense.
Attention : Le batteur ne peut faire qu'UN tour !!

Variable :

Une fois l'exercice bien compris, les attaquants peuvent le faire en courant.





Jeu 8 bis :

Matériel : Un tee-ball, une balle, une batte, quatre bases, un plot.

But du jeu : Maîtriser l'utilisation des bases, maîtriser progressivement les règles du match de baseball (fermer les bases, arrêt sur les bases).

Déroulement :

Composer un nombre d'équipes paires. Les placer de la même manière que le jeu 8.

En attaque : Le batteur tire dans la balle, pose sa batte et court pour faire le tour des 4 bases pour marquer des points. Il marque un point par base passée. Pour valider une base il faut au moins mettre un pied dessus.

Désormais, le batteur a le droit de s'arrêter sur une base lorsqu'il craint d'être éliminé.

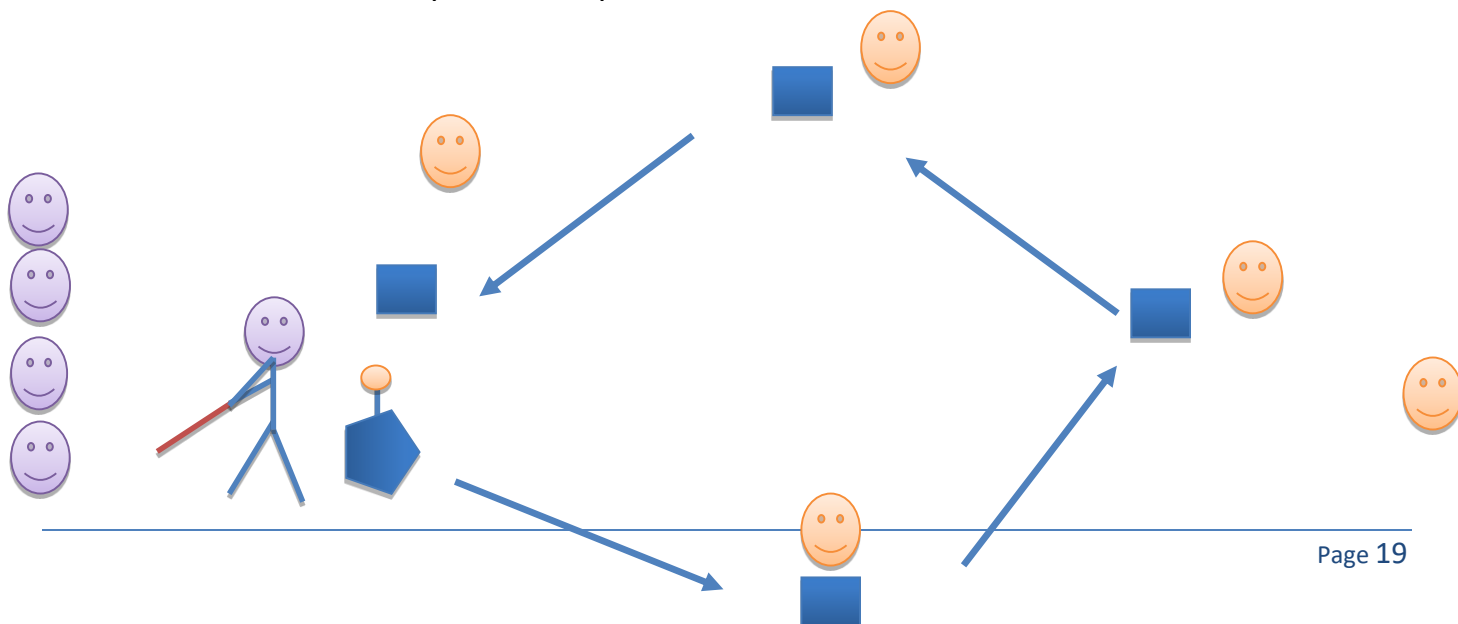
Cette nouvelle règle engendre pour l'attaquant :

- Une fois une base passée on ne peut pas revenir en arrière
- Le parcours peut se faire en une ou plusieurs fois en s'arrêtant sur les bases
- Il ne peut y avoir qu'un coureur par base
- On ne peut pas doubler un coureur
- Il faut courir en ligne droite d'une base à l'autre
- Une fois arrêté, l'attaquant peut repartir uniquement lorsque qu'un second batteur a tiré

En défense : Ils doivent aller ramasser la balle le plus rapidement possible et aller fermer la base où le batteur se dirige pour l'éliminer. Ils doivent être répartis sur tout le terrain, avec un joueur à chaque base, prêt à réceptionner la balle.

Chaque attaquant passe au rôle de batteur et on change de rôle attaque/défense.

Attention : Le batteur ne peut faire qu'UN tour !!





Jeu 9 :

Matériel : Un teeball, une balle, une batte, quatre bases, un plot.

But du jeu : Maîtriser l'utilisation des bases, maîtriser progressivement les règles du match de baseball (interdiction de revenir sur nos pas, capter la balle, toucher).

Déroulement :

Composer un nombre d'équipes paires. Les placer de la même manière que le jeu 7.

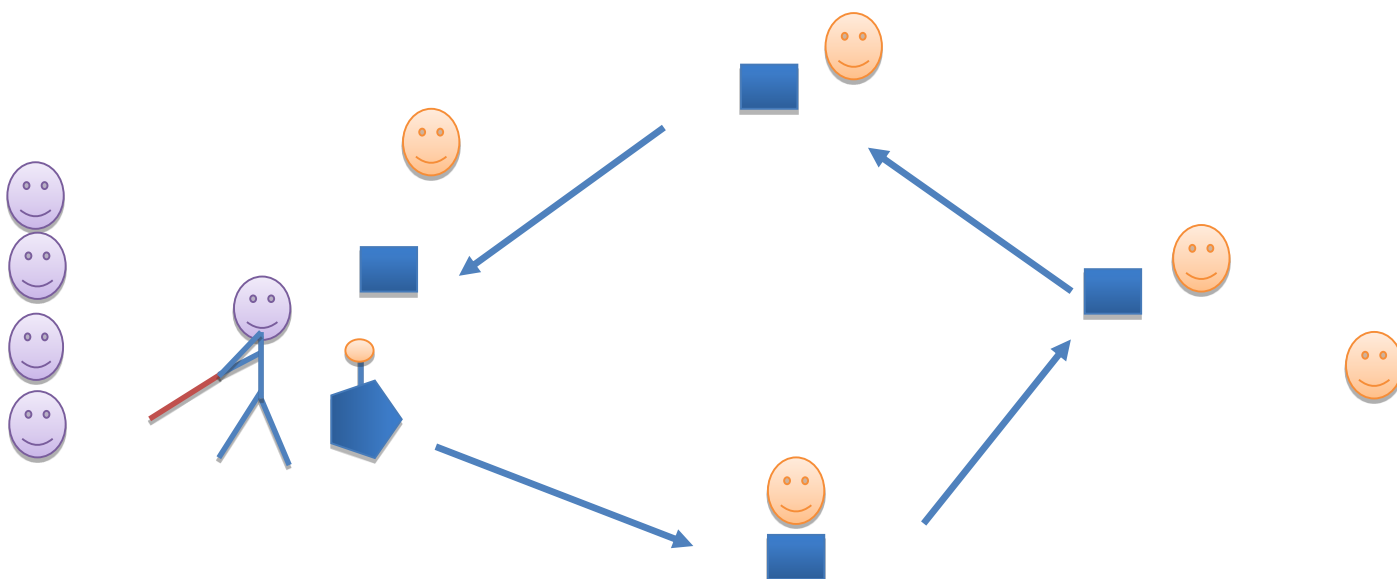
En attaque : Le batteur tire dans la balle et court en passant par les 4 bases pour marquer des points. Il marque un point par base passée. S'il s'arrête sur une base le jeu continu lors du prochain tir, s'il se fait éliminer, il ne marque AUCUN point et retourne se placer dans la zone de sécurité.

En défense : Ils doivent aller ramasser la balle le plus rapidement possible et aller toucher le batteur pendant qu'il court pour l'éliminer. ATTENTION, l'attaquant doit se situer entre deux bases pour pouvoir être touché.

Les défenseurs doivent être répartis sur tout le terrain, avec un joueur à chaque base, prêt à réceptionner la balle. Ils peuvent aussi éliminer le batteur en captant directement la balle (avant qu'elle ne touche le sol).

Chaque attaquant passe au rôle de batteur et on change de rôle attaque/défense.

Attention : Le batteur ne peut faire qu'UN tour !!





Jeu 10 :



Matériel : Un teeball, une balle, une batte, quatre bases, un plot.

But du jeu : Maîtriser l'utilisation des bases, maîtriser progressivement les règles du match de baseball (interdiction de revenir sur nos pas, capter la balle, fermer les bases, toucher, marquer des points).

Déroulement :

Composer un nombre d'équipes paires. Les placer de la même manière que le jeu 7.

En attaque : Le batteur tire dans la balle et court en passant par les 4 bases pour marquer des points. Il marque un point par base passée. S'il s'arrête sur une base le jeu continu lors du prochain tir, s'il se fait éliminer, il ne marque AUCUN point et retourne se placer dans la zone de sécurité.

En défense : Ils doivent aller ramasser la balle le plus rapidement possible et aller éliminer le batteur (soit en fermant les bases, soit en le touchant, soit en captant la balle).

Un attaquant peut s'éliminer lui-même si : il lance la batte au sol au lieu de la POSER, il rate trois fois de suite son tir (tape dans le teeball).

Si un attaquant fait un tour il marque 4 points, un point par base. S'il se fait éliminer il marque 0 points.



Matches :

Matériel : Un tee-ball, une balle, une batte, quatre bases, trois plots.

But du jeu : Maîtriser toutes les règles d'un match de baseball

Déroulement :

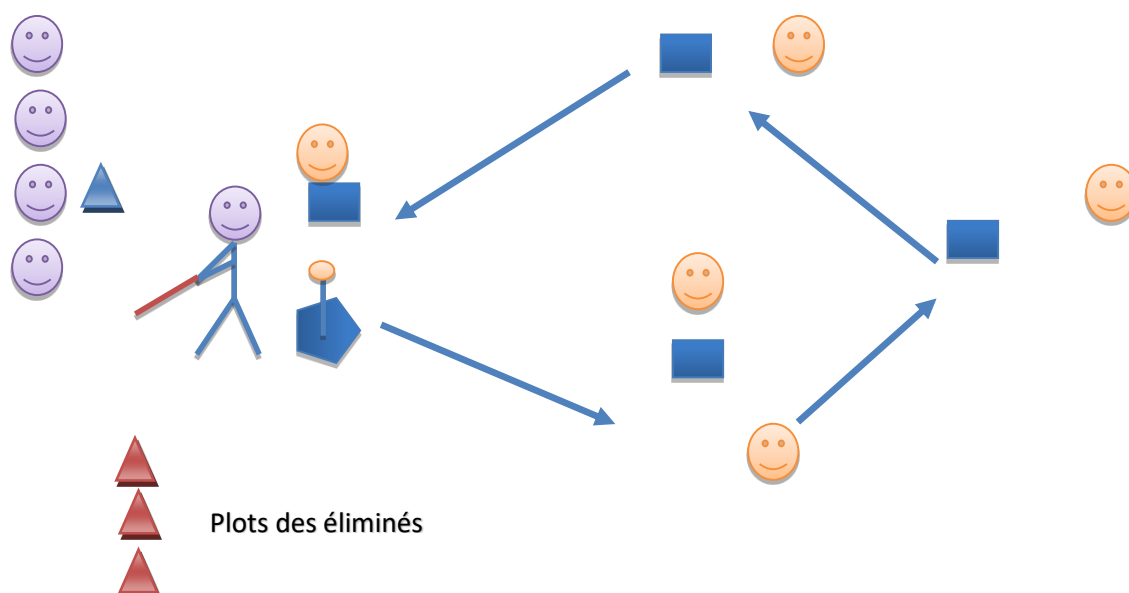
Composer un nombre d'équipes paires. Les placer de la même manière que le jeu 7.

En attaque : Le batteur tire dans la balle et court en passant par les 4 bases pour marquer des points. Il marque un point s'il passe les 4 bases en marquant des arrêts, il marque deux points s'il passe toutes les bases sans arrêt. Il ne marque pas de point s'il se fait éliminer.

En défense : Ils doivent tout faire pour éliminer le batteur ou l'empêcher de marquer des points : fermer les bases, capter la balle, toucher l'attaquant balle en main. Utiliser les passes ou la course.


Quand un attaquant est éliminé, il va se placer à l'un des 3 plots (rouges). Pour pouvoir changer de rôle (attaquant/défenseur), les défenseurs doivent éliminer trois attaquants adverses.

Le match peut soit marcher au temps (dès que le temps est terminé, le match fini même si les attaquants n'ont pas tous tiré ou même si une équipe n'a pas réussi à passer en attaque) ou il peut se dérouler par manches (suivant le temps dont vous disposez, exemple 3 manches par équipe, si tous les tireurs sont passés on change de manche, si trois attaquants sont éliminés on change de manche). A la fin du match on totalise les points.






IX. Evaluation cycle 2

		
Attaque	<input type="radio"/> Je suis capable de frapper la balle le plus loin possible avec ma batte pour avoir le temps de courir	
	<input type="radio"/> Je suis capable de passer sur chaque base	
	<input type="radio"/> Je suis capable de m'arrêter sur les bases quand il le faut	
	<input type="radio"/> Je suis capable de prendre des informations pour ne pas me faire éliminer	
	<input type="radio"/> Je parviens à ne pas me faire éliminer	
	<input type="radio"/> J'écoute les conseils de mes camarades	
Défense	<input type="radio"/> Je suis capable de me placer correctement sur le terrain	
	<input type="radio"/> J'ai réussi à éliminer les attaquants	
	<input type="radio"/> Je suis capable de rattraper et de faire des passes à mes partenaires	
	<input type="radio"/> Je suis un défenseur actif	
	<input type="radio"/> J'aide mes camarades à se placer sur le terrain	
	<input type="radio"/> Je suis capable de jouer seul et collectivement	
Attitude	<input type="radio"/> J'ose prendre des risques pour faire progresser le jeu	
	<input type="radio"/> Je suis capable de contrôler mes émotions	
	<input type="radio"/> Je donne des informations et des conseils à mes camarades	



X. Evaluation cycle 3

		
Attaque	<input type="radio"/> Je suis capable de tirer la balle le plus loin possible avec ma batte pour avoir le temps de courir	
	<input type="radio"/> Je sais adapter mon tir par rapport à la position des adversaires sur le terrain	
	<input type="radio"/> Je suis capable de prendre des informations sur la balle, les adversaires et mes partenaires	
	<input type="radio"/> Je parviens à passer et/ou à m'arrêter sur les bases	
	<input type="radio"/> Je tente de ne pas me faire éliminer par les défenseurs ou par des fautes que je commets (lancer la batte, rater trois fois mon tir)	
	<input type="radio"/> J'écoute les conseils de mes camarades	
Défense	<input type="radio"/> Je suis capable de m'organiser avec mon équipe pour me placer efficacement sur le terrain	
	<input type="radio"/> J'ai réussi à éliminer les attaquants de plusieurs manières (fermer les bases, toucher, capter la balle)	
	<input type="radio"/> Je fais des bonnes passes à mes camarades pour avancer vite dans l'action	
	<input type="radio"/> J'enchaîne rapidement les actions, ramasser, rattraper, lancer, éliminer	
	<input type="radio"/> Je sais reconnaître si je dois jouer collectivement ou individuellement suivant l'action	
Attitude	<input type="radio"/> Je m'implique dans toutes les phases de jeu : attaque et défense, arbitrage.	
	<input type="radio"/> Je suis capable de contrôler mes émotions, assumer et reconnaître mes erreurs	
	<input type="radio"/> Je donne des conseils à mes camarades, je les concerte pour élaborer des stratégies	