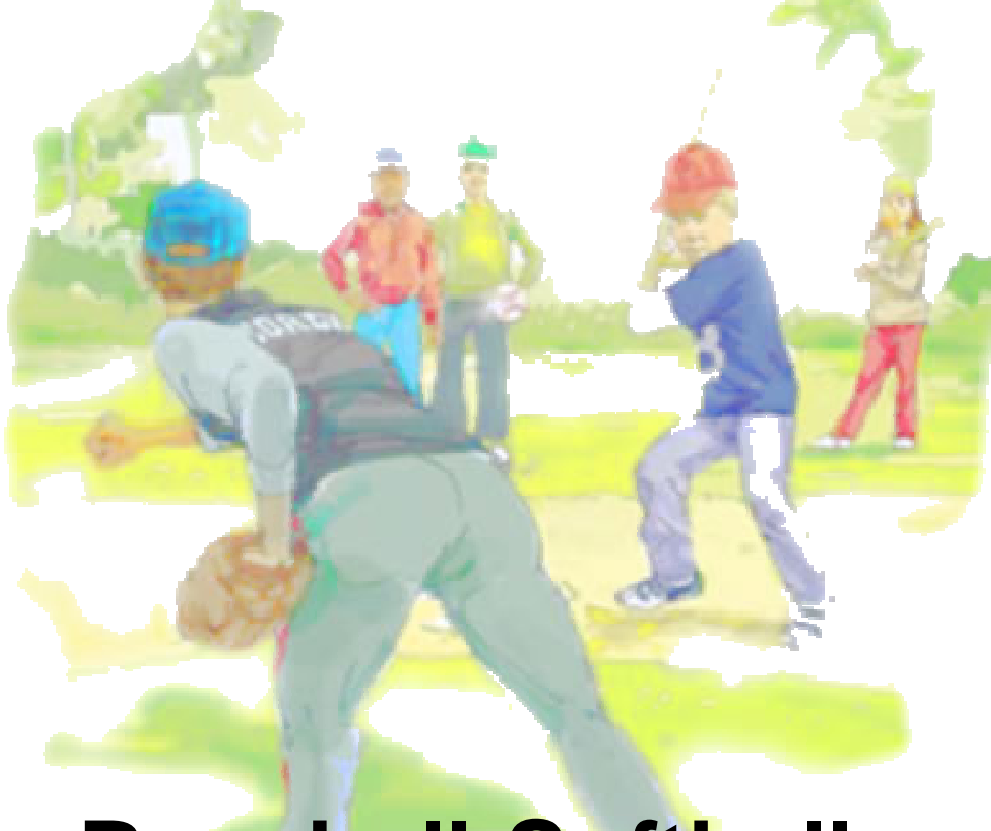




Fédération Française de Baseball et Softball
41 rue de Fécamp - 75012 PARIS
Tél: 01 44 68 89 30 - ffbsc@ffbsc.org
Site : www.ffbsc.org

Les dossiers scolaires



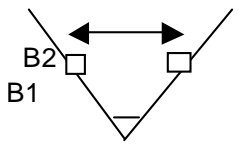
Baseball-Softball

Approche pédagogique

Collège et Lycée

Pascal BARTHE

PROPOSITION D'EVOLUTION DES REGLES "FONDAMENTALES" AU BASEBALL

NIVEAUX	ETAPES	DISTANCES DE JEU	ARRET DU JEU	" VOL DE BASE "	ATTRAPER DE VOLEE	ELIMINATION DES ATTAQUANTS
NIVEAU 1	CYCLE 1 (Découverte) - Tee ball - Balle donnée	. Bases: - 6/5ème: 18/20 m - 4/3ème: 20/22 m - Lycée: 20/24 m . Lanceur: - collège: 7/8 m - lycée: 8/10 m * Tball: Zone de sécurité à 10 m	- Après la fin du dernier jeu défensif (balle revenue sur une base).	- Pas de vol . - Pied en contact avec la base. - Course après une frappe uniquement.	- Retrait du batteur. - Retour sans risque des autres coureurs sur leur bases d'origine.	- Attraper de volée. - 3 Strikes. - règle du " jeu forcé " (...) sur toutes les bases. + avertissement, puis élimination après " jet de batte "
	CYCLE 2 - Balle donnée	idem cycle 1 avec régulation des distances...	- Balle relancée au lanceur (dans sa zone) après le dernier jeu défensif.	idem cycle 1, avec adaptation du rglr sur les mauvais relais défensifs.	- idem... + Attraper valable en dehors du terrain.	- idem... + coureur touché entre 2 bases par un défenseur (" jeu non forcé ").
NIVEAU 2	CYCLE 3 - Balle donnée - Balle tendue	- Bases: 20 à 24m - Lanceur : 10 à 12 m (...) + distance base1 -> base 2 (jeu à 3 bases) qui augmente pour la mise en place du vol de base...	- Balle au lanceur dans sa zone.	- Sur balle lancée qui franchit la PdB * 	- retour des coureurs sur leur base, avec risque d'élimination (voir "élimination des att.")	- idem... + cas du jeu forcé sur un attraper de volée...
	CYCLE 4 - Balle tendue.	- Bases: 20 à 24m - Lanceur: 12 m + présence receveur accroupi, avec protections.	- idem cycle 3	- Au moment où la balle lancée quitte la main du lanceur.	- idem cycle 3	- idem cycle 3
	- Baseball (UNSS)	- Bases: 24 m - Lanceur: 14 ou 16m	- idem cycle 4	- idem cycle 4	- idem cycle 4	- idem cycle 4

LOGIQUE DE L'ACTIVITE

. **Définition:** Le baseball est un jeu collectif qui oppose 2 équipes (9 joueurs normalement), à tour de rôle en attaque et en défense, et qui se déroule sur un terrain formé d'un angle de jeu restrictif (normalement 90° à 4 bases).

. **But du jeu:** En attaque, le but est de marquer des points (frapper la balle et faire le tour des bases), et en défense d'empêcher l'attaque de marquer en éliminant les attaquants (...).

Le passage pour chaque équipe en attaque et en défense constitue une manche.

. **Problèmes fondamentaux:**

- En attaque: La difficulté de base concerne le fait de réussir à frapper la balle, c'est-à-dire de faire contact le plus souvent (avant les 3 "strikes" réglementaires), et ainsi d'obtenir la mise en jeu de la balle (en proposant un lancer adapté à ce 1^{er} niveau : Notion de lanceur "partenaire"...). Au départ, la course, en tant qu'habileté naturelle ne représente pas un véritable problème. Par la suite, oui...
- En défense: La difficulté vient d'abord du fait de devoir maîtriser les gestes techniques de base (attraper-lancer) afin de mettre en oeuvre des choix tactiques (idem volley!).

IDENTIFICATION DU (OU DES) NIVEAU (X) DE DEPART DE ELEVES :

. **Globalement:** En raison de leur méconnaissance de l'activité et/ou de leurs représentations, on observe un manque de disponibilité (et de mobilité), et donc d'aptitude à être prêt au bon moment (c'est-à-dire au moment où la balle est mise –ou- reste en jeu!). Cela se traduit par:

- . **En attaque:**
- Une difficulté à trouver un placement de départ efficace, et donc à réaliser un bon contact avec la balle (frappe aléatoire et non contrôlée).
 - Une réaction tardive pour s'élancer et frapper la balle avec un bon "timing".
 - Parfois un délai assez long dans la liaison frappe/course.
 - Une course par étapes (base par base) sans prise d'information sur ce que devient la balle après la frappe...

- . **En défense :**
- Une difficulté à réagir au bon moment (tardivement), et à manipuler la balle et le gant efficacement.

COMPETENCES DE NIVEAU 1, PROPRES AU GROUPE D'ACTIVITES

- S'inscrire dans un jeu collectif et chercher à marquer plus de points que l'adversaire :
 - . différencier jouer avec et jouer contre,
 - . se reconnaître attaquant et défenseur,
 - . intégrer le système de marque,
 - . respecter les règles essentielles du jeu.

- Faire des choix élémentaires pour construire la marque (indiv. et collect.) :
 - . jouer seul ou avec ses partenaires,
 - . frapper fort ou plus sûr .

- Maîtriser quelques techniques nécessaires aux différentes phases de jeu :
 - . à l'occupation de l'espace en défense,
 - . à l'action d'attraper et de relais,
 - . à l'action de frappe de balle,
 - . aux courses sur bases,
 - . aux rôles de lanceur et de receveur.

COMPETENCES SPECIFIQUES ATTENDUES DE NIVEAU 1
--

En défense...

Dans le cadre du projet de jeu collectif :

- participer à l'occupation rationnelle de l'espace (espace proche et loin, bases, lignes de jeu...),
- participer à une action collective de retour de la balle (notion d'entraide), en évitant de courir avec la balle (" passes ").

Individuellement :

- défenseur de champ (intérieur et extérieur) :
 - . mise en place rapide et adaptée du gant (droitier ou gaucher),
 - . adopter une attitude disponible avant chaque frappe (être prêt) = attitude basse,
 - . attraper des balles frappées au sol ou en l'air à 2 mains,
 - . réaliser un relai pertinent vers un partenaire en vue d'éliminer un attaquant (sur une base où se dirige un coureur...),

- lanceur (quand il est mis en place...) :
 - . atteindre la cible proposée (différentes possibilités...) pour obtenir un " bon lancer* " (strike),
 - . se reconnaître défenseur après le lancer.

- receveur (en relation avec le lanceur : position debout !) :
 - . réceptionner les balles du lanceur et se reconnaître défenseur de la PdB.

* Le lanceur va s'inscrire dans un rapport de coopération involontaire pour faciliter la mise en jeu, en référence au règlement imposé (balle lancée par dessous vers une cible horizontale...).

En attaque...

Dans le cadre du projet de jeu collectif :

- passer successivement à la batte en acceptant les capacités de chacun (frappe et course), ainsi que le règlement lié à la rotation à chaque nouvelle manche (reprise après le dernier éliminé...).

Individuellement :

- Batteur :

- . adopter un placement de profil et équilibré à la PdB (position d'attente), avec une tenue et un choix de sa batte correct (légère mais pas trop...),
- . s'élancer avant l'arrivée de la balle à la PdB (prise d'avance pied avant = " pas "), et ainsi obtenir un bon timing pour juger les bons et les mauvais lancers,
- . s'organiser pour réaliser le contact avec la balle le plus souvent (avant 3 strikes !), en fonction du mode de jeu proposé (" tee-ball ", " balle donnée ",...),
- . balle frappée et non " poussée ", sauf en cas d'amorti volontaire.

- Coureur :

- . capacité à reconnaître le moment de déclenchement de sa course (après sa frappe ou celle d'un partenaire), en tenant compte du règlement = être prêt en permanence !

ACQUISITIONS ATTENDUES EN FIN DE CYCLE :

Au niveau des habiletés techniques : En référence à notre grille des niveaux d'habileté observés, on peut attendre des élèves qu'ils dépassent le niveau de « débutant » à l'issue d'un premier cycle, et donc qu'ils aient atteint le niveau 2 décrit dans cette grille. Il n'est pas impossible d'envisager d'atteindre le niveau 3 pour des élèves de lycée.

Au niveau des choix tactiques : Devant les possibilités variées pour les défenseurs d'éliminer un attaquant (suivant les règles de jeu proposées à ce niveau), on attend des élèves qu'ils aient acquis la mise en œuvre (en terme d'automatisme) du **jeu de base** du baseball, à savoir le **relais en 1B** pour éliminer le batteur en course.

En effet, quelque soit la situation de jeu en cours (coureurs sur les bases, nombre d'éliminés, score,...), et à moins d'une balle frappée au champ extérieur, cette option reste une constante du jeu puisqu'à chaque frappe, il y aura toujours un batteur en course pour la 1B (de surcroit, en « jeu forcé »). Et ce, malgré différentes priorités à prendre en compte (voir niveau 2).

CE QUI EST EVALUE EN FIN D'APPRENTISSAGE :

- La performance : Tournoi final à " 3 bases ", avec décompte des matchs gagnés et des matchs perdus (en constituant des poules de niveau).

- La maîtrise : en fonction du niveau atteint par l'élève en tant que batteur et défenseur (coureur évalué en niveau 2).

- La connaissance : au niveau de la capacité à arbitrer et à scorer avec la fiche de scorage niveau 1 (cf document joint).

La répartition des points pour chaque critère fera l'objet d'une entente commune...

LOGIQUE DE L'ACTIVITE

. **Définition** : idem niveau 1

. **But du jeu** : idem niveau 1

. **Problèmes fondamentaux:**

- En attaque: Une fois le problème du niveau 1 résolu (à savoir la capacité à faire bon contact avec la balle le plus souvent), la difficulté suivante concerne le fait de frapper **efficacement** la balle, soit fort, soit amortie, soit loin, soit placée (avec combinaisons possibles de ces aspects...), de façon à mettre la défense en difficulté. La course sur bases sera alors exécutée en tenant compte du type de frappe réalisé par le batteur (notion de prise d'information sur la balle plus importante !).
- En défense: Suite à l'acquisition des gestes fondamentaux (attraper-lancer plus sûr !), le problème consiste alors à réaliser des choix tactiques pertinents, en fonction de la position des coureurs sur les bases (en recherchant l'élimination du coureur le plus près de marquer !).

IDENTIFICATION DU (OU DES) NIVEAU (X) DE DEPART DES ELEVES :

. **Globalement:** Après avoir résolu les problèmes de placement initiaux (à la batte en attaque et sur le terrain en défense), le niveau 2 concernera l'aptitude à agir **en prévoyant** le plus possible son action, soit pour frapper la balle différemment en attaque, soit pour rechercher l'élimination la plus pertinente (le coureur de tête le plus souvent) en défense.

Cela se traduit par :

- .**En attaque:**
 - Une difficulté à réaliser une frappe choisie à l'avance (...),
 - Une difficulté à exécuter une course en tenant compte du type de frappe réalisée par son partenaire (au sol, en l'air, amortie,...), et du résultat de l'action défensive (erreur éventuelle !).
- .**En défense :**
 - Une difficulté à exécuter un choix défensif tenant compte du type de frappe réalisée, et de la position des coureurs sur les bases.
 - Une difficulté à s'organiser collectivement pour réussir ces choix (couverture, relais, coupure...).

COMPETENCES DE NIVEAU 2, PROPRES AU GROUPE D'ACTIVITES

- Occuper les rôles nécessaires au bon déroulement du jeu (lanceur, receveur, arbitre, scoreur,...),
- Mettre en œuvre des actions individuelles et collectives adaptées aux réactions de l'adversaire,
- Maîtriser les solutions nécessaires pour :
 - Gérer les espaces permettant d'agir en attaque et en défense,
 - Agir sur les trajectoires possibles de la balle frappée,
 - Pouvoir atteindre la plaque de but individuellement ou collectivement,

- Appliquer et faire appliquer dans le jeu un règlement adapté.

- **Remarque** : A l'issue d'un premier cycle concrétisant l'accès au niveau 1, les compétences acquises doivent permettre à l'élève de s'inscrire dans une construction collective du point, c'est-à-dire en tenant compte de la position de ses partenaires sur les bases. Cet objectif va induire différentes façons de frapper de la part des attaquants...

COMPETENCES SPECIFIQUES ATTENDUES DE NIVEAU 2
--

En défense...

Dans le cadre du projet de jeu collectif :

- Se placer sur le terrain en tenant compte :
 - De ses propres capacités (d'attraper et de lancer) ,
 - De sa zone de responsabilité par rapport aux bases et ses partenaires proches.
- Décider avant la frappe du meilleur choix de jeu à réaliser (anticipation de son choix tactique).

Individuellement :

- défenseur de champ extérieur :
 - . Attraper sûr (à 2 mains) des balles frappées en l'air et des balles au sol, pour les renvoyer rapidement au champ intérieur,
 - . Se sentir concerné par une action déclenchée au champ intérieur -> rôle de couverture ou de soutien dans les "souricières",...
- défenseur de champ intérieur :
 - . Attraper sûr (à 2 mains) des balles frappées en l'air et au sol, en se plaçant sous ou devant la balle (appréhension diminuée par la maîtrise technique),
 - . Enchaînement attraper-relais plus rapide grâce à un choix de jeu connu à l'avance (en fonction de la position des coureurs sur bases).
- lanceur (systématique au niveau 2) :
 - . Avec une distance adaptée pour lancer, il prend en compte la cible proposée (d'horizontale à verticale) pour :
 - exécuter des bons lancers le plus souvent (évite les "buts sur balles"...),
 - commencer à mettre en difficulté les batteurs.
- receveur (indispensable à ce niveau : debout ou accroupi avec des protections) :
 - . Se positionne pour indiquer au lanceur la direction de son lancer (axe),
 - . Réceptionne après un rebond (debout) ou directement (accroupi) la balle lancée sans qu'elle ne le dépasse (notion de "vol de base" à mettre en place à ce moment...),
 - . Assure la défense de la plaque de but en avançant devant elle (et en appelant la balle si besoin est !).

En attaque...

Dans le cadre du projet de jeu collectif :

- Organise la rotation des batteurs (ordre à la batte) en fonction des capacités recensés de chacun d'eux (puissance de frappe, vitesse de course,...).
- Accepte l'idée de frapper différemment (amorti, placé,...) pour faire marquer un partenaire ou le faire avancer sur les bases

Individuellement :

- Batteur :
 - . adopte une attitude adaptée et déterminée pour réussir le type de frappe envisagé (...).
 - . utilise différentes alternatives pour frapper la balle (...), pour augmenter ses chances d'atteindre la 1b.
- Coureur :
 - . (batteur-coureur) Enchaîne sans hésitation et rapidement sa course à la suite de sa frappe,
 - . parcourt les bases en essayant toujours d'atteindre la suivante,
 - . s'informe sur les balles frappées en l'air et adapte sa course (cf. règlement mis en place),

. sait reconnaître un mauvais relais défensif, ou une “ balle passée ” (...au receveur) pour profiter de l’erreur et courir à la base suivante (vol de base mis en place à ce niveau!).

ACQUISITIONS ATTENDUES EN FIN DE CYCLE :

Au niveau des habiletés techniques :

En référence à notre grille des niveaux d’habileté, et aux compétences spécifiques de niveau 2 attendues, on peut attendre des élèves qu’ils maîtrisent le **niveau 3** dans chaque statut. En sachant qu’avec un 2^{ème} cycle d’apprentissage de ce niveau 2, il est envisageable d’atteindre le **niveau 4** d’habileté pour certains élèves, en particulier au niveau du **lycée**. (Voir conséquences sur la notation -> chapitre « Evaluation »).

Au niveau des choix tactiques :

Défensivement, en tenant compte du règlement proposé à ce niveau (modes d’élimination : « **forcé** », « **non forcé** »,...), ainsi que de la **place des coureurs sur les bases**, on attend du projet d’action des élèves qu’il vise l’élimination du coureur de tête, c’est-à-dire celui le plus près de marquer un point.

En conséquence de ce projet, on peut attendre des élèves qu’ils réalisent des éliminations multiples (« **double jeu** »), ce qui révélera leur capacité à enchaîner des actions sur une même frappe !

Offensivement, on attend des élèves qu’ils acceptent (et surtout comprennent) que frapper « **fort et loin** » n’est pas la seule façon de frapper ! De plus, ce type de frappe occasionne souvent une balle en l’air facile (à ce niveau de jeu) à attraper de volée. L’**amorti** – ou – la **frappe volontaire au sol**, deviennent alors des armes, soit pour augmenter les chances du batteur d’arriver « sauf » en 1B, soit pour faire marquer plus sûrement son partenaire situé en 2B.

On entend donc que les élèves envisage une **construction plus collective du point** ou de leur simple progression sur les bases. Ce projet d’action doit amener les élèves à organiser de manière plus judicieuse leur ordre à la batte (fiche de scorage).

CE QUI EST EVALUE EN FIN D’APPRENTISSAGE :

- La performance : Tournoi final à “ 3 bases ”, avec décompte des matchs gagnés et des matchs perdus (en constituant des poules de niveau).

- La maîtrise : en fonction du niveau atteint par l’élève en tant que batteur et défenseur , ainsi qu’en tant que **coureur** !

- La connaissance : au niveau de la capacité à arbitrer et à scorer avec la fiche de scorage niveau 2 (cf document joint).

La répartition des points pour chaque critère fera l’objet d’une entente commune...

GRILLE DE NIVEAUX D'HABILITÉ AU BASEBALL

Rôles Niveaux	BATTEUR	COUREUR	DEFENSEUR
1	<ul style="list-style-type: none"> - Tenue de la batte incorrecte (main décalée,...) - Mauvaise position au marbre (de face,...) - Jambes raides -> « piquet » - Batte tenue au dessus du marbre - Balle « poussée » et non « frappée » -> swing incomplet - Ne différencie pas les bons et les mauvais lancers -> beaucoup de balles ratées (strikes) 	<ul style="list-style-type: none"> - Peu concerné par le jeu, inattentif, « pas prêt » - Mise en action lente après sa frappe -> « oublie » de démarrer - Prise d'info. tardive : attend un signal extérieur pour courir (partenaire,...) - Court base par base sans s'informer sur la balle - Non respect du règlement (oublie de marcher sur les bases) 	<ul style="list-style-type: none"> - Joueur spectateur (passif, immobile, « piquet ») - Ne sait pas où se placer sur le terrain - Mauvaise appréciation des trajectoires de balles - Maladroit, nombreuses pertes de balles dans les attrapés et dans les relais - Lance sur n'importe quelle base (pas de prise d'info sur le jeu !) avec affolement - Ne connaît pas bien le règlement
2	<ul style="list-style-type: none"> - Mains placées correctement sur la batte - Placé de $\frac{3}{4}$ au marbre mais jambes fléchies - Batte pas encore « armée » mais placée en arrière - Temps de réaction encore long (timing) - Amplitude moyenne dans le swing - Beaucoup de balles frappées en dehors des limites (position de $\frac{3}{4}$!) 	<ul style="list-style-type: none"> - Respect du règlement - Mise en action plus rapide après sa frappe, parfois trop rapide (« court en frappant ») - Sur base, regarde le batteur pour démarrer sur la frappe - Ne s'informe pas encore sur la balle pendant sa course, ni sur ses partenaires-coureurs - Hésite encore dans ses choix de courir ou non 	<ul style="list-style-type: none"> - Joueur adroit sur balle facile (attrape là où il est !) - Fait un choix de relais, mais pas le plus judicieux - Se place sans tenir compte de ses partenaires - Pas de déplacement en fonction du batteur adverse (n'anticipe pas le jeu adverse) - Ne différencie pas « jeu forcé » et « jeu non forcé »
3	<ul style="list-style-type: none"> - Batte « armée » -> frappe « descendante » - Placement de profil et attitude prête - Timing plus juste, réglé sur le moment du lancer - Mouvement complet dans le swing, mais trajectoire de la balle frappée aléatoire - Adapte son type de frappe (amorti,...) - Sélectionne les bons et les mauvais lancers 	<ul style="list-style-type: none"> - Bon enchaînement frappe/course - Bonne orientation du corps pour s'élancer - S'informe sur la balle et ses partenaires -> fait de bons choix de course (arrêt, retour,...) - Court en anticipant la base suivante 	<ul style="list-style-type: none"> - Joueur adroit sur toutes les balles - Adapte son placement en fonction de ses partenaires et du batteur adverse - Fait des choix de jeu judicieux - Utilise le règlement pour jouer plus vite (forcé/non-forcé,...)
4	<ul style="list-style-type: none"> - Attend un lancer favorable pour frapper -> joue avec le compte (balles/strikes) - Est capable d'orienter sa frappe (placée) - Joue en tenant compte des coureurs sur bases 	<ul style="list-style-type: none"> - Prise d'info. globale, y compris sur l'action des défenseurs pour adapter sa course (slide,...) - Adopte des trajectoires de course efficaces (virage...) - Joue en tenant compte du règlement pour progresser sur les bases (« vol », départ après attraper de volée...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Joue en compensation, relais et couverture de ses partenaires - Anticipe ses choix de jeu en fonction des coureurs sur base et du nombre d'éliminés en cours - Anticipe les actions adverses (amorti,...) pour agir rapidement - Adopte une gestuelle adaptée à la situation

CYCLE BASEBALL - EVALUATION TERMINALE

Niveau 1 et niveau 2

. Contexte :

A l'issue d'un cycle de 8 à 10 séances, représentant 10 à 12h00 de pratique effective, une évaluation sommative est réalisée sur 1 ou 2 séances, en tenant compte à la fois de l'effectif de la classe et des risques climatiques.

A noter que parallèlement à cette évaluation sommative finale qui va attribuer une note de cycle à chaque élève, se déroule une évaluation formative à travers l'utilisation des fiches de scorage tout au long des séances.

Ces fiches permettent aux élèves un suivi et un retour d'informations sur leurs résultats, et ainsi un moyen d'analyse immédiat de leurs actions.

Elles participent aussi de façon moindre, à l'évaluation de la performance individuelle retenue (cf. descriptif à suivre).

L'évaluation finale a donc lieu pendant un tournoi (ou un match) entre les différentes équipes, à partir de la situation de jeu de référence à 3 bases abordée pendant le cycle.

. Notation :

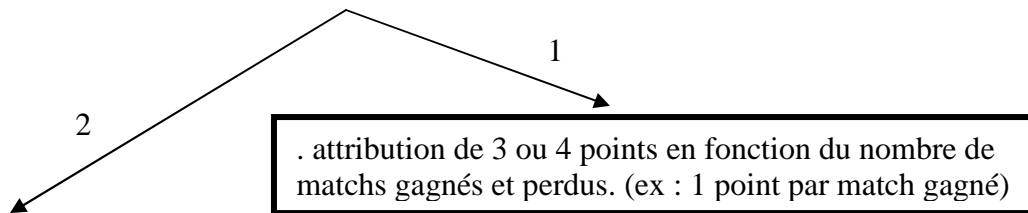
Elle comporte 3 parties :

- ➔ 1- La performance (individuelle et collective) / 3 - 4 pts
- ➔ 2- La maîtrise d'exécution (différents rôles) / 14-15 pts
- ➔ 3- La connaissance (arbitrage/scorage) / 2 pts

. Description :

1- La performance collective / 3 ou 4 points

-> 2 formules possibles :



. attribution des 3 ou 4 points en fonction du meilleur rapport « **nombre d'éliminés réalisés/nombre de points encaissés** » en défense, dans le cas où le changement des rôles (att/def) s'effectue à la fois sur la base de 3 éliminés réussis par la défense, ou lorsque 6 points (ou 5,...) maximum sont marqués par les attaquants.

On peut ainsi définir un barème en fonction des extrémités de ce rapport, à savoir :

- Meilleur rapport pour la défense : 0 points encaissés / 3 éliminés réalisés*
 - Moins bon rapport pour la défense : 6 points encaissés / 0 éliminés réalisés*
- * utilisation des fiches de scorage pour calculer ce rapport !
- } ...en moyenne sur l'ensemble des manches jouées.

. La performance individuelle, en attaque et en défense -> attribution d'un coefficient :

- En attaque -> Rapport « **Bases acquises / Bases totales possibles** » } attribution d'un coefficient selon le

- En défense -> Rapport « **Bonnes actions / Mauvaises actions** » rapport obtenu...

. Exemple : Rapport < à 50% = **coef. 0.9** - 50%<R<70% = **coef. 1** - R>70% = **coef. 1.1**

Ce coefficient obtenu va multiplier la note de maîtrise d'exécution attribuée à chaque élève en attaque et en défense, et ainsi majorer ou minorer légèrement sa note finale en fonction de sa prestation individuelle lors de l'évaluation finale.

2- La maîtrise d'exécution / 14 ou 15 points.

L'attribution des points dans chaque rôle évalué, se fait à partir de l'observation réalisée par le prof. sur ces élèves tout au long du cycle, et qui sera confirmée lors de la (ou des) séance d'évaluation finale.

L'attribution d'une note de maîtrise d'exécution à chaque élève, s'appuie sur un tableau de niveaux d'habileté de référence situant les comportements types des élèves dans chaque rôle (cf. tableau joint).

➔ Notation :	Niv. 1	Niv. 2	
- Batteur	/ 7 pts	/ 5 pts	} x coef. performance individuelle en attaque !
- Coureur	Non évalué !	/ 5 pts	
- Défenseur	/ 7 pts	/ 5 pts	➔ x coef. perf. indiv. en défense !
Total	<u> </u> / 14 pts	<u> </u> / 15 pts	

Cette notation sera donc fonction du niveau attendu par le prof pour un niveau de classe donné. Exemple :

Habilité ->	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4 (-> voir tableau)	
Cycle 1	1 à 4 pts	5 à 7 pts			} Niveau 1 (pas d'évaluation du coureur)
Cycle 2	1 à 3 pts	4 à 6 pts	7 pts		
Cycle 3	1 à 2 pts	3 à 4 pts	5 pts		} Niveau 2
Cycle 4	0 à 1 pt	2 à 3 pts	4 pts	5 pts	

3- La connaissance / 2 pts

Elle est relative à la compétence de l'élève à assurer les tâches d'arbitre et/ou de scoreur à l'issue du cycle.

Assurer la tenue de la fiche de scorage peut être demandé aux élèves dès les premiers cycles, dans la mesure où cette tâche ne présente pas de grosse difficulté.

Par contre, le rôle d'arbitre sera proposé à l'issue d'un premier cycle, pour laisser aux élèves le temps d'intégrer le règlement de base, et ainsi de pouvoir le faire respecter par la suite.

L'attribution des ces points à chaque élève relèvera aussi de la connaissance que le prof. a des élèves dans ce domaine, en référence à chaque séquence de jeu scorée et arbitrée par eux.

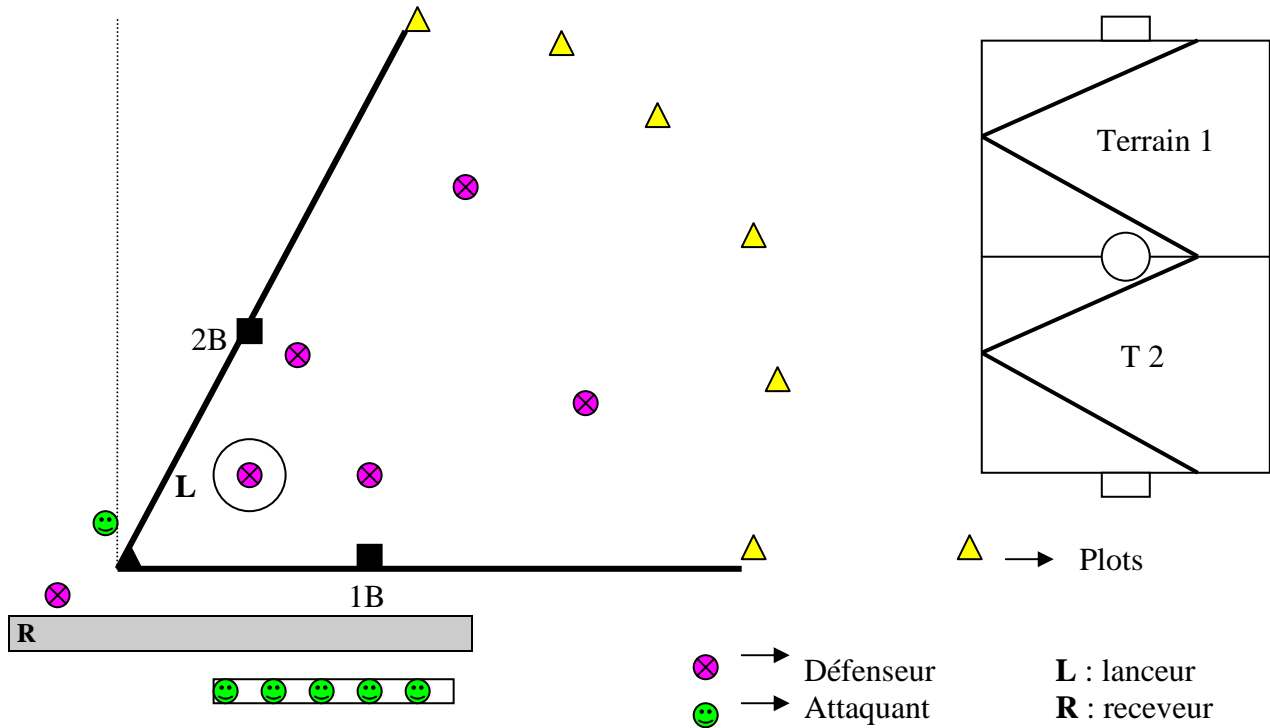
. Bilan

Répartition des points sur la note finale, en fonction du Niveau de compétences visé, 1 ou 2.

	Perf. Collective	Maîtrise d'exéc.	Perf. Individ.	Arb./Scor.	Total
NIVEAU 1	4 pts	14 pts	x coef.	2 pts	20
NIVEAU 2	3 pts	15 pts	x coef.	2 pts	20

BASEBALL : SITUATION DE REFERENCE à 3 BASES.

5 x 5 - ou - 6 x 6



Distances :

- **Lignes du terrain** (plaque de but -> plots = home run) -> **50 m** (soit largeur terrain de foot)

- **Entre les bases :**

- 6/5ème -> **18/20 m**

- 4/3ème -> **20/22 m**

- lycée -> **20/24 m**

- **Lanceur – PdB :**

- tee-ball -> Zone de sécurité à **10 m**.

- Balle donnée -> de **8 à 10 m** suivant le niveau de jeu.

- Softball -> de **10 à 14 m** suivant le niveau de jeu.

- **Angle de jeu :**

. Au départ (tee-ball, balle donnée) -> angle d'≅ **65°** (voir aménagement sur terrain de foot)

. Avec évolution des étapes de jeu (balle donnée, softball), et l'introduction du « vol de base », on peut ouvrir l'angle de **65 à 80°**, et ainsi maintenir l'équilibre attaque/défense !

. L'évolution finale de cet angle nous amènera à passer à un jeu à 4 bases, avec donc un angle de **90°**.

- **Effectif :**

- Effectif de base -> **5 x 5** (pas de receveur en défense...).

- Evolution (balle donnée,...) -> **6 x 6** (avec receveur).

Avec un angle de jeu qui augmente, on peut augmenter l'effectif sur le terrain jusqu'à un **9 x 9 à 4 bases** (90°), même si cela semble peu souhaitable pour atteindre nos objectifs (...).

En proposant des jeux à thèmes et un matériel adapté, on peut mettre en place un **3 x 3**, ou un **4 x 4**...

Niv. I	COUREUR: Eliminé = 0 - Point = 1 - Resté sur base = X									Niveau Habilité Attaque	DEFENSEUR: Bonne Action (...) - Mauvaise Action (...)			Niveau Habilité Défense
	Manches										NOM-Prénom	BONNE ACTION	MAUVAISE ACTION	
Ordre	1.					
1-	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽				
2-	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽				
3-	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽				
4-	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽				
5-	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽				
6-	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽				
7-	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽				

N°	M.Ex Att	x coef.	=	+	M.Ex Def	x coef.	=	+ Matchs gagnés	+ Arb/Scorage	=	Note finale / 20
1-											
2-											
3-											
4-											
5-											
6-											
7-											

Notation:

M. Ex. Attaque / X coef. Bases acquises

(batteur + coureur)

M. Ex. Defense / X coef. BA / MA

Matchs gagnés / ..

Arbitrage - scorage /

TOTAL / 20

SCORAGE BASEBALL NIVEAU 1 (Attaque + Défense)

-

FICHE ELEVE

Niv. I	COUREUR: Eliminé = 0 - Point = 1 - Resté sur base = X ex:										DEFENSEUR: Bonne Action (...) - Mauvaise Action (...)		
Manches											NOM-Prénom	BONNE ACTION	MAUVAISE ACTION
Ordre	1.			
1-												
2-												
3-												
4-												
5-												
6-												
7-												
Equipe affrontée											Résultats:		
Total1											Classe: _____ Date: _____ Equipe: _____		
Total0													
TotalX													

Niv. II	BATTEUR: 3 Strikes = 3S - 4 Balles = BB - Balle Frappée = BF - "Home Run" = HR COUREUR: Eliminé = 0 - Point = 1 - Resté sur base = X + Base Volée = BV									Niveau Habileté Attaque	DEFENSEUR: Bonne Action (...) - Mauvaise Action (...) LANCEUR (L): 3S - BB - BF	Niveau Habileté Défense		
Manches	1.		NOM-Prénom	BONNE ACTION	MAUVAISE ACTION	
Ordre	1-	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽			
											L:	L:	
	2-	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽			
											L:	L:	
	3-	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽			
											L:	L:	
	4-	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽			
											L:	L:	
	5-	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽			
											L:	L:	
	6-	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽			
											L:	L:	
	7-	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽			
											L:	L:	

N°	M.Ex Att	x coef.	=	+	M.Ex Def	x coef.	=	+ Matchs gagnés	+ Arb/Scorage	=	Note finale / 20
1-											
2-											
3-											
4-											
5-											
6-											
7-											

Notation:

M. Ex. Attaque / X coef. Bases acquises

(batteur + coureur)

M. Ex. Defense / X coef. BA / MA







































































Matchs gagnés / ..

Arbitrage - scorage /

TOTAL / 20

SCORAGE BASEBALL NIVEAU 2 (Attaque + Défense)

FICHE ELEVE

Niv. II	BATTEUR: 3 Strikes = 3S - 4 Balles = BB - Balle Frappée = BF - "Home Run" = HR COUREUR: Eliminé = 0 - Point = 1 - Resté sur base = X + Base volée = BV										DEFENSEUR: Bonne Action (...) - Mauvaise Action (...) LANCEUR (L): 3S - BB - BF		
Manches											NOM-Prénom	BONNE ACTION	MAUVAISE ACTION
Ordre	1.			
1-												
2-											L:	L:
3-											L:	L:
4-											L:	L:
5-											L:	L:
6-											L:	L:
7-											L:	L:
Equipe affrontée											Résultats:		
Total1											Classe: Date: Equipe:		
Total0													
TotalX													

SCORAGE BASEBALL - EVALUATION NIVEAU 2 Fiche Prof (Attaque + Défense)

Niv. II	BATTEUR: 3 Strikes = 3S - 4 Balles = BB - Balle Frappée = BF - "Home Run" = HR COUREUR: Eliminé = 0 - Point = 1 - Resté sur base = X + Base volée = BV										Niveau Habilité	DEFENSEUR: Bonne Action (...) - Mauvaise Action (...) LANCEUR (L): 3S - BB - BF			Niveau Habilité
Manches															
Ordre	1.	NOM-Prénom	BONNE ACTION	MAUVAISE ACTION	Défense
1-														
2-												L:	L:	
3-												L:	L:	
4-												L:	L:	
5-												L:	L:	
6-												L:	L:	
7-												L:	L:	
8-												L:	L:	
9-												L:	L:	
10-												L:	L:	

Total1											
Total0											
TotalX											

classe:	date:
équipe:	

SCORAGE BASEBALL NIVEAU 2 (Attaque + Défense)

FICHE ELEVE

Niv. **BATTEUR:** 3 Strikes = 3S - 4 Balles = BB - Balle Frappée = BF - "Home Run" = HR
COUREUR: Eliminé = 0 - Point = 1 - Resté sur base = X + Base volée = BV

DEFENSEUR: Bonne Action (...) - Mauvaise Action (...)
LANCEUR (L): 3S - BB - BF

Manches		1.
Ordre										
1-		◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
2-		◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
3-		◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
4-		◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
5-		◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
6-		◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
7-		◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
8-		◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
9-		◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇
10-		◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇

NOM-Prénom	BONNE ACTION	MAUVAISE ACTION
.....		
.....	L:	L:
.....		
.....	L:	L:
.....		
.....	L:	L:
.....		
.....	L:	L:
.....		
.....	L:	L:
.....		
.....	L:	L:
.....		
.....	L:	L:

Total1										
Total0										
TotalX										

classe: _____ date: _____
 équipe: _____