

LE BASEBALL A L'ECOLE

JEUX DE FRAPPES ET DE PASSES

SOMMAIRE

Introduction	pages 2 et 3
Situations de référence	page 4
Sur quels paramètres agir et pourquoi ?	pages 5 à 7
Le Tag baseball	pages 8 à 10
Quelques exemples de jeux de passes	pages 11 à 15
Jeux de frappe	pages 16 à 19
Autres situations de mise en activité	page 20

Annexes

Disposition des terrains de tag baseball	page 22
Origine du blastball	page 23
Propositions d'évaluation	pages 24 et 25
Feuille de score	pages 26
Bibliographie	page 27
Bande dessinée du tag baseball	page 28
Contacts	page 29

INTRODUCTION

Le baseball est une activité où les rôles, attaque/défense, sont dissociés et différents mais dont le but est le même, être le premier arrivé.

D'un côté le rôle des défenseurs, consiste en un jeu de passes et une organisation collective.

De l'autre, les attaquants ont un rôle individuel dont l'objectif est de frapper la balle et de courir.

L'association de ces deux rôles, constitue le baseball.

Il s'agira au début de séparer ou non ces deux rôles tout en gardant toutefois la notion de temps.

Etant le point de départ du jeu, la réussite de la mise en jeu, frappe ou lancer, doit être privilégiée en utilisant du matériel adapté.

Ce document pédagogique a pour objectif d'accompagner et d'aider chaque enseignant des écoles dans son approche du baseball. Cette activité, lorsqu'on la décompose, a des similitudes avec d'autres jeux, et dans son ensemble, est très différente, riche, ludique et attractive.

Ce manuel doit aussi apporter à chacun les outils nécessaires à la mise en place de cycles pédagogiques (cycle II et cycle III), et ce, sans aucune connaissance préalable requise.

Cette présentation s'appuie, pour démarrer, sur trois situations de référence sous forme d'ateliers permettant une approche simple, ludique et éducative du baseball à l'école.

Ensuite, nous aborderons des exemples de jeux pouvant s'inscrire et être pratiqués dans un cycle de baseball.

Enfin nous proposerons des évaluations avec un exemple de fiche.

L'arbitrage et le scoring d'une rencontre, peuvent être rapidement et simplement mis en place. Pour cela un complément d'information sera nécessaire.

Le baseball peut aussi être un outil du travail en classe et ainsi développer des compétences transversales telles que l'anglais, la géographie, la géométrie, les mathématiques...

Ce document qui a pour objectif d'aider chaque enseignant à mettre en place du baseball à l'école a été réalisé dans le cadre de la signature de la convention liant l'Inspection Académique de la Gironde et la Ligue d'Aquitaine de Baseball, Softball et Cricket.

Ont participé à son élaboration :

Patrice BRIONES, coordonnateur régional baseball

Eric FABRE, conseiller pédagogique de circonscription

SITUATIONS DE REFERENCE

Les ateliers suivants se déclineront à partir des trois situations suivantes :

- le tag baseball (jeu simplifié du baseball)
- Jeu de passes (associé au rôle défensif)
- Jeu de frappes (associé au rôle des attaquants)



Chacune de ces situations de référence peut évoluer simplement en jouant sur les critères suivants :

- le but du jeu
- le matériel
- la notion de temps
- le nombre d'enfants
- les dimensions du terrain de jeu
- la mise en jeu
- la marge d'erreur ou nombre d'essais

Nous allons donc présenter, sous forme de fiches, les trois situations fondamentales de départ le plus simple possible afin que, chaque enseignant, puisse les faire évoluer comme bon lui semble.

L'enseignant, en jouant sur les différents paramètres de l'activité, pourra ainsi évaluer les enfants dans leur capacité à s'adapter à une nouvelle situation et ainsi faire évoluer les règles.

Il favorisera l'autonomie, la responsabilité, le respect des règles et la découverte d'un monde, celui du baseball.

SUR QUELS PARAMETRES AGIR ET POURQUOI ?

Deux des problèmes fondamentaux à résoudre pour un élève sont de gérer une multitude d'informations dans un temps très court et, de réussir la mise en jeu.

Dans un premier temps l'enseignant devra rentrer dans l'activité par le tag baseball qui a pour avantage de limiter le nombre d'informations et de situations au strict minimum tout en restant du baseball.

Cela permet une découverte par un jeu ludique et accessible. Le matériel est sécurisant et permet aussi rapidement une autonomie des enfants.

Si le matériel, la règle, les distances... ne sont pas adaptés, cela provoque l'échec et le désintéressement de l'activité.

Pour aider l'enseignant nous proposons donc d'agir sur plusieurs constantes :

1. favoriser la mise en jeu

Nous conseillons d'utiliser la balle du kit du tag baseball, de la taille d'un pamplemousse et en mousse qui permet de frapper assez facilement et suffisamment loin pour instaurer un jeu intéressant.

Si le lancer par-dessous, style pétanque, est un problème, l'enseignant pourra utiliser un tee-ball (support pour poser la balle) ou à défaut un plot de grande taille (style cône de chantier).

La progression dans la mise en jeu :

- balle lancée à la main par l'élève lui-même,
- balle frappée avec une raquette de tennis,
- balle, plus ou moins grosse, posée sur un support et frappée avec une batte,
- balle, plus ou moins grosse, frappée avec une batte et lancée par l'enseignant,
- balle lancée par un coéquipier et frappée avec une batte,
- balle lancée par l'adversaire et frappée avec une batte.

2. favoriser la frappe : la réussite, la puissance et la sécurité

La balle est l'outil le plus important au baseball. Le choix de celle-ci est primordial.

Nous conseillons l'utilisation de balles légères et molles pour favoriser la sécurité tout en privilégiant une grosseur importante pour la réussite de la mise en jeu et pas trop molle pour qu'elle puisse être projetée suffisamment loin, ce qui rend le jeu intéressant et ludique.

Voici nos recommandations dans l'ordre de difficulté :

- la balle du tag baseball (avec une raquette de tennis ou la batte du tag baseball),
- la balle de tennis bicolore rouge et jaune (avec raquette de tennis ou batte de baseball),
- la balle de baseball molle « incroyable » tissu (avec la batte de baseball),

3. diminuer le nombre d'informations

Le baseball est riche en information et c'est ce qui en fait un jeu passionnant mais aussi difficile d'accès. Pour faciliter le démarrage et rendre le jeu ludique, nous recommandons la pratique du tag baseball.

Voici les situations simplifiées du tag baseball :

- un seul coureur à la fois,
- l'élimination d'un coureur ne se fait que par le « tag » (le toucher) balle en main,

Le tag baseball peut être encore simplifié et peut être pratiqué avec du matériel de baseball (batte, gants,...) pour une évolution vers le baseball conventionnel.

4. équilibrer les forces

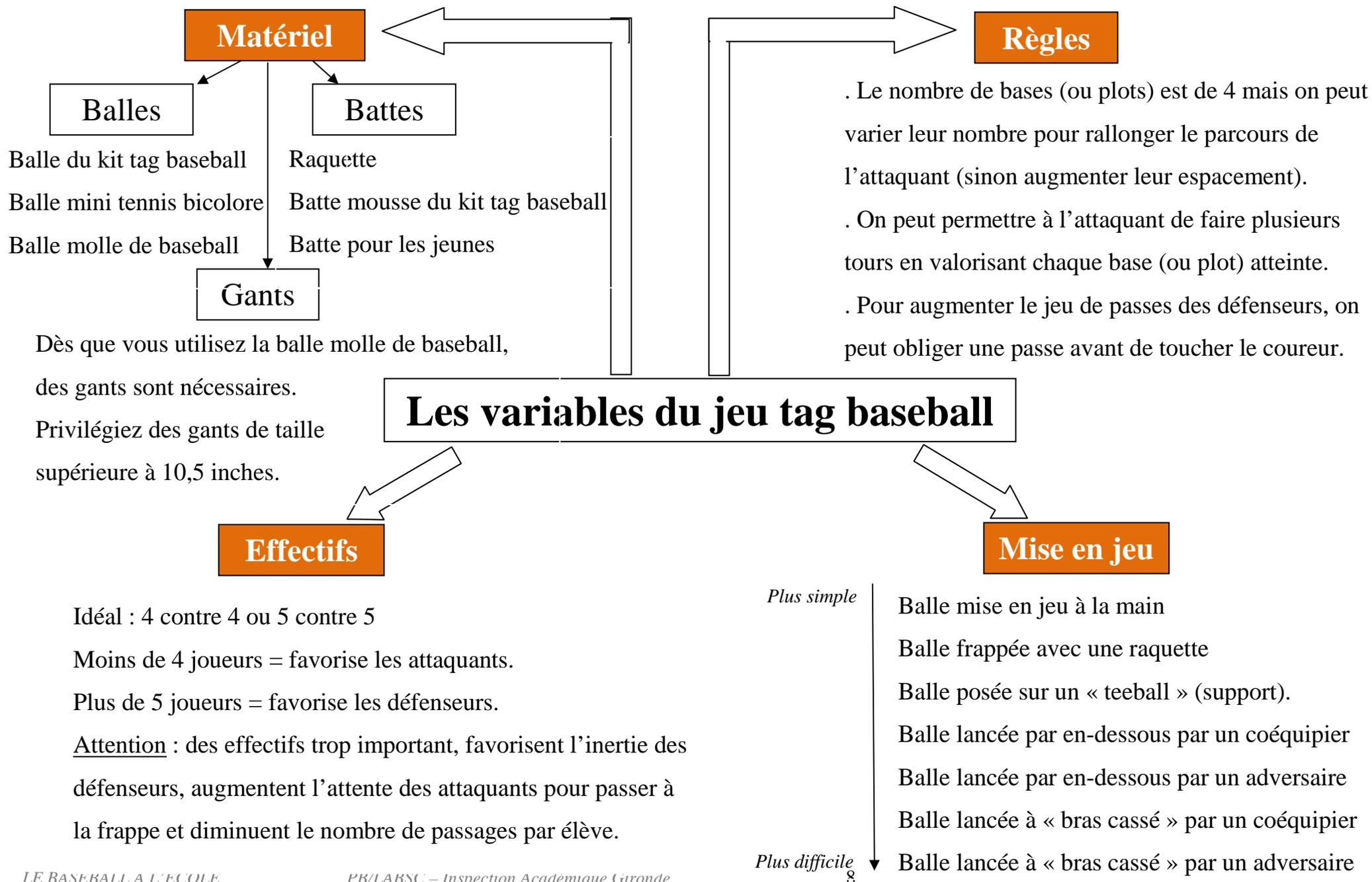
Le baseball étant une course contre le temps entre les défenseurs et les attaquants, il conviendra d'équilibrer les chances de réussite de chacune des équipes.

Pour cela vous pouvez intervenir sur :

- la distance entre les bases (éloigner les bases permet de laisser plus de temps aux défenseurs pour se faire des passes et s'organiser),
- le nombre de bases,
- l'effectif des équipes (plus il y a de défenseurs plus les élèves sont statiques, moins ils sont impliqués et cela laisse peu de chances aux attaquants). Privilégiez des équipes de 3 à 6 élèves maximum pour du tag baseball.
- Imposer une ou plusieurs passes pour les défenseurs permettra aux attaquants de bénéficier de plus de temps pour parcourir les bases.
- Permettre aux coureurs de faire plus d'un tour en ajoutant un point par base supplémentaire.

Les distances conseillées		
	Entre les bases	Pour lancer
GS	10	
CP	10	
CE1	12	
CE2	12	6
CM1	14	7
CM2	14	8

Vous pouvez adapter les distances selon les capacités de vos élèves.

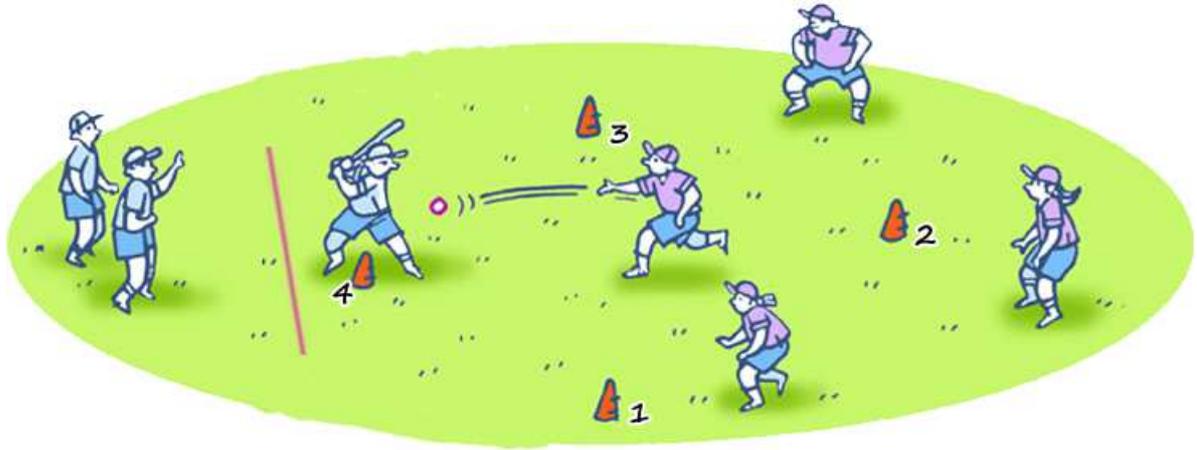


Le TAG BASEBALL (1)

Le TAG BASEBALL niveau I

Référez vous à la bande dessinée ci-après.

Organisation : deux équipes de 3 à 8 joueurs.



But du jeu :

Mettre la balle en jeu et courir le plus loin possible pour marquer des points avant d'être touché, balle en main, par un adversaire.



Règle :

Cf. BD ci-après.

Objectif pédagogique :

Apprendre simplement le jeu du baseball.

Simplifications possible pour le 1^{er} niveau :

Laisser courir l'élève qui vient de mettre la balle en jeu, jusqu'à ce qu'il soit touché, balle en main, par un défenseur. Dès que le coureur est touché, il marque le nombre de points correspondant au dernier plot atteint.

Ceci oblige les défenseurs à arrêter le coureur et par conséquent à s'organiser au plus vite.

Progression pour la mise en jeu :

Niveau 1 : la balle est lancée à la main par l'élève.

Niveau 2 : la balle est frappée à l'aide d'une raquette de tennis.

Le TAG BASEBALL (2)

Le TAG BASEBALL niveau II

Référez vous à la bande dessinée ci-après.

Organisation : deux équipes de 3 à 8 joueurs.

But du jeu :

Mettre la balle en jeu et courir le plus loin possible pour marquer des points avant d'être touché, balle en main, par un adversaire.

Règle : Cf. BD ci-après.

Evolution par rapport au 1^{er} niveau :

Si le coureur est touché hors d'un plot, il ne marque aucun point.

Si la frappe est attrapée de volée, le frappeur ne marque aucun point.



Objectif pédagogique :

Apprendre simplement le jeu du baseball en ajoutant des choix et des situations.

Progression pour la mise en jeu :

Niveau 2 : la balle est frappée à l'aide d'une raquette de tennis.

Niveau 3 : la balle du kit tag baseball est posée sur un support (le tee ball), et frappée à l'aide de la batte du tag baseball.

Niveau 4 : la balle du kit tag baseball est lancée par un enseignant.

Niveau 5 : les enfants jouent au tag baseball de façon autonome.



Cette version avec l'autonomie des enfants (cf. règles de la BD en annexe) doit être la règle appliquée pour des rencontres entre classes ou USEP.

Le TAG BASEBALL (3)

Le TAG BASEBALL niveau III

Organisation : deux équipes de 3 à 8 joueurs.

Evolution par rapport au 2^{ème} niveau :

Les règles restent les mêmes mais en utilisant un kit de matériel d'initiation au baseball (batte aluminium, gants, balle molles style « incroyable »).

Les plots sont remplacés par des bases qui sont distantes de 12m à 16m selon l'âge et le niveau des élèves.

Objectif pédagogique :

Découvrir l'utilisation du matériel de baseball initiation.

Difficulté :

Niveau 6 : utilisation de la balle de baseball molle baseball (on peut commencer avec la balle de tennis bicolore rouge).



QUELQUES EXEMPLES DE JEUX DE PASSES (1)

La passe à 10

Organisation :

2 équipes de 3 à 10 enfants.

But du jeu :

Enchaîner 10 passes pour gagner, sans que l'équipe adverse intercepte la balle.

Objectif pédagogique :

Réussir à se faire des passes en tenant compte d'un adversaire, sans notion de temps ou d'espace au début.

Attraper la balle et adapter son lancer à la distance appropriée.

Amélioration de l'attraper avec les deux mains, la communication et les déplacements.

Règles :

Interdit de marcher avec la balle en main.

Ne pas sortir des limites du terrain, ne pas taper sur celui qui est en possession de la balle.

L'utilisation de gants de baseball favorisera la familiarisation au matériel de baseball.

Evolutions possibles :

Du ballon à la balle de baseball rend le jeu plus complexe.

Tolérer ou non la balle échappée (balle au sol = balle perdue ou non).

A main nue ou avec un gant de baseball.

Impliquer plus d'enfants en interdisant la passe à celui qui vient de la faire.

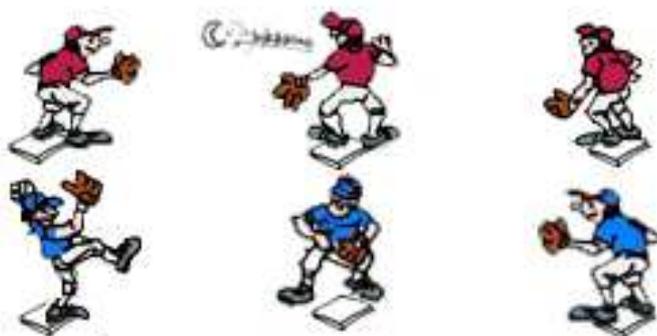
Intégrer une notion de temps, par exemple 5 secondes pour faire une passe.

QUELQUES EXEMPLES DE JEUX DE PASSES (2)

Le jeu du relais

Organisation :

Aligner les enfants par équipe de 2 à 10.



But du jeu :

Faire des passes en passant par chaque enfant et revenir au point de départ, ou plusieurs aller-retour, le plus rapidement possible.

Objectif pédagogique :

Réussir à attraper et relancer la balle en collaborant avec ses partenaires.

Evolutions possibles :

De la balle molle à main nue à la balle de baseball avec un gant.

Diminuer le nombre d'enfant par équipe et augmenter le nombre d'aller-retour.

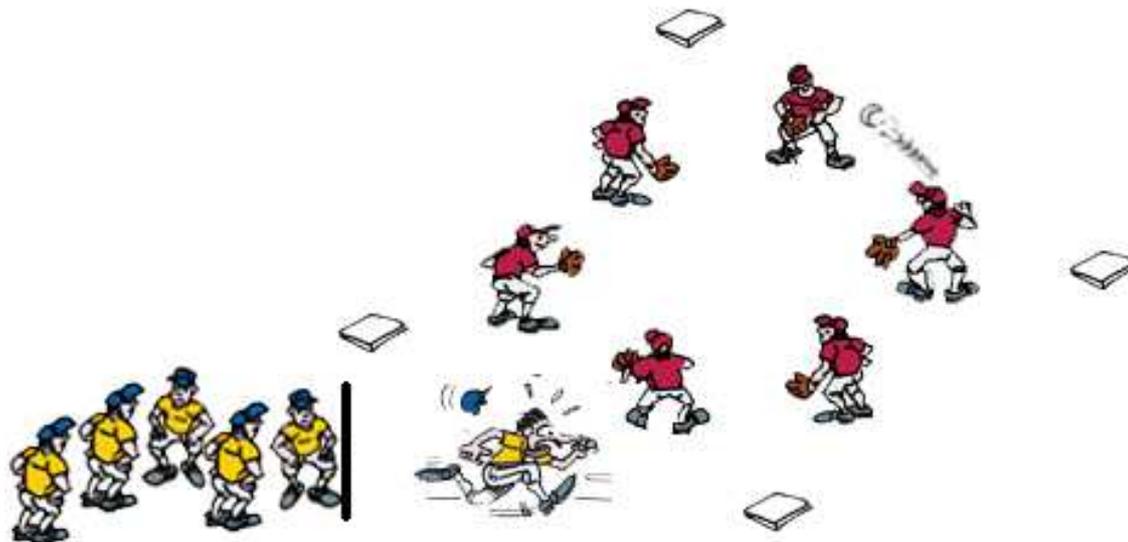
Augmenter la distance entre chaque enfant.

QUELQUES EXEMPLES DE JEUX DE PASSES (3)

L'horloge

Organisation :

Deux équipes, l'une placée en cercle, l'autre en file indienne à 5 mètres du cercle.



But du jeu :

Au signal les enfants qui sont sur le cercle se passent la balle et comptent les tours effectués.

Pendant ce temps, les enfants qui sont en file indienne font le tour du cercle en courant le plus vite possible en touchant chaque base, l'un après l'autre.

Le jeu s'arrête quand toute l'équipe a couru ; à ce moment, nous retenons le nombre de tours parcourus par la balle.

Les deux équipes changent de rôle et l'équipe qui a fait le plus de passes a gagné.

Objectif pédagogique :

Réussir à faire des passes avec une notion de temps (course contre l'adversaire).

Courir en touchant chaque base.

Evolutions possibles :

De la balle molle à main nue à la balle de baseball avec un gant.

Augmenter le nombre d'enfant par équipe et la taille du cercle.

QUELQUES EXEMPLES DE JEUX DE PASSES (4)

Les transporteurs

Organisation :

Deux équipes disposées en ligne avec un sac de balles de part et d'autre (sac plein au départ et vide de l'autre côté).



But du jeu :

Au signal, l'équipe qui a réussi à acheminer toutes les balles à l'autre extrémité, gagne.

Objectif pédagogique :

Faire des passes et faciliter la tâche à son partenaire. Etre précis et rapide.

Evolutions possibles :

Augmenter les distances entre les enfants.

Ajouter une notion de temps avec par exemple, l'équipe qui a acheminé le plus de balles au bout de la chaîne en 2 minutes.

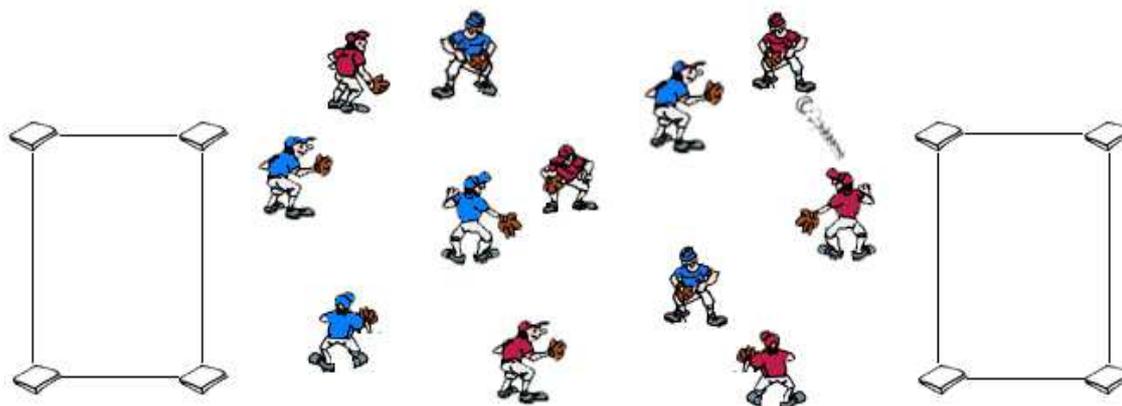
Instaurer un déplacement, dans un sens prédéfini, en obligeant tous les enfants à, changer de rôle toutes les 3 balles arrivées au bout.

QUELQUES EXEMPLES DE JEUX DE PASSES (5)

L'ultimate baseball

Organisation :

Deux équipes de 4 à 8 joueurs et deux zones d'en-but .



But du jeu :

Faire des passes pour progresser et marquer un point en attrapant la balle dans l'en-but adverse.

Règle :

Le joueur en possession de la balle doit s'arrêter, 2 pas maximum, pour faire une passe.

Dès que la balle tombe au sol, le dernier joueur à l'avoir touchée, perd la possession de la balle.

Pas de contact autorisé, le défenseur ne peut toucher son adversaire.

Objectif pédagogique :

Réussir à faire des passes avec des partenaires en mouvement, avec une notion de temps et dans le but de s'approcher de l'en-but adverse.

Evolutions possibles :

De la balle molle à main nue à la balle de baseball avec un gant.

Possibilité de simplifier en laissant jouer lorsque la balle tombe au sol.

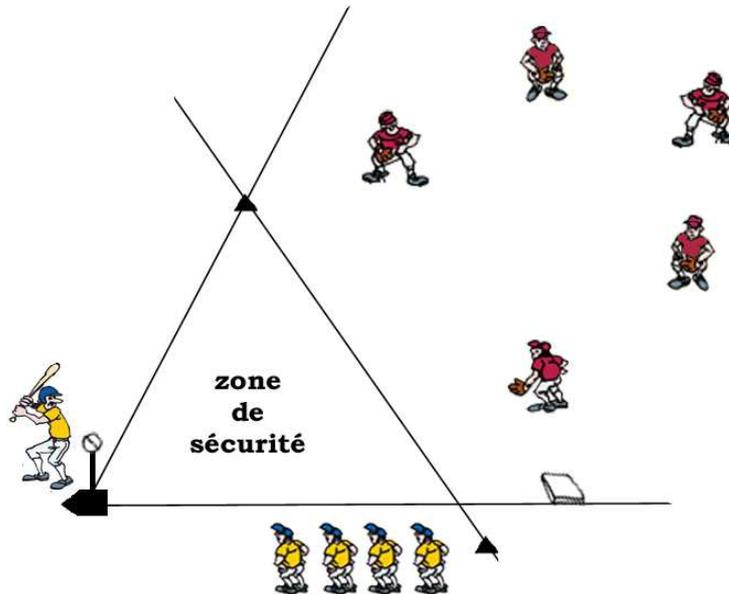
Interdire la passe au joueur qui vient de la faire pour impliquer plus d'enfants.

Instaurer un nombre minimum de passes pour multiplier les phases de jeu.

JEUX DE FRAPPE (1)

Le Blastball niveau I

Organisation : deux équipes de 3 à 8 joueurs.



But du jeu :

Frapper la balle entre la base et le plot de gauche, au-delà de la zone de sécurité et atteindre la base avant que l'équipe adverse ait attrapé la balle.

Règle :

Une fois la balle attrapée, le défenseur crie « attrapé ». A ce moment si le coureur est arrivé à la base, il marque 1 point, sinon rien (et revient avec ses partenaires). Lorsque tous les enfants sont passés, les rôles s'inversent.

Objectif pédagogique :

Apprendre à mettre la balle en jeu et courir à la base.
Attraper les balles frappées et savoir se placer sur le terrain.

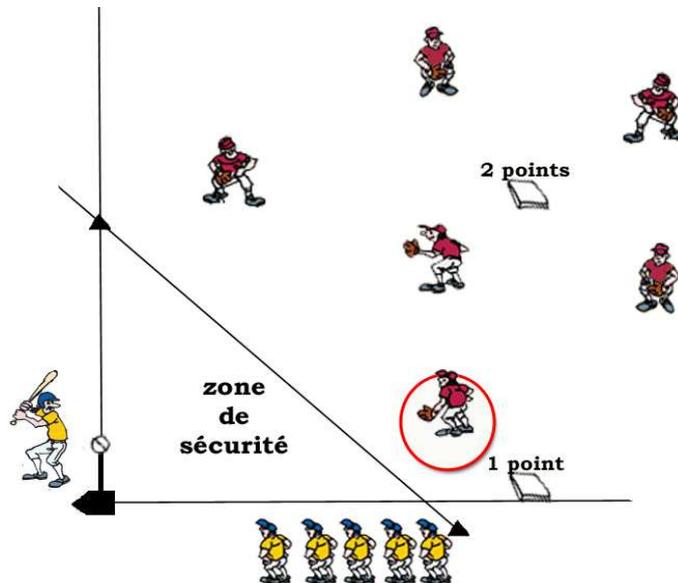
Evolutions possibles de la mise en jeu :

- Niveau 1 : la balle est lancée à la main par l'élève.
- Niveau 2 : la balle est frappée à l'aide d'une raquette de tennis.
- Niveau 3 : la balle de tennis bicolore rouge est posée sur un support, le tee-ball, et frappée à l'aide d'une batte.
- Niveau 4 : la balle de baseball molle est posée sur un tee-ball et frappée avec une batte.

JEUX DE FRAPPE (2)

Le Blastball niveau II

Organisation : deux équipes de 3 à 8 joueurs.



But du jeu :

Frapper la balle entre la base 1 et le plot de gauche, au-delà de la zone de sécurité et atteindre la base avant que l'équipe adverse ait ramené la balle au « blasteur » (joueur placé dans le cerceau).

Règle :

Une fois la balle frappée, l'élève doit courir à la base n°1 puis s'il le peut, tenter d'atteindre la base n°2 avant que la balle soit ramenée par les adversaires au « blasteur » (joueur dans le cerceau). Ce dernier annonce « attrapé » dès qu'il est en possession de la balle. A ce moment là, si l'élève coureur, n'est pas sur une base il marque 0 point, s'il est sur la base n°1, 1 point, s'il est sur la base n°2, 2 points. Lorsque tous les enfants sont passés, les rôles s'inversent.

Objectif pédagogique :

Frapper la balle et choisir de courir une ou deux bases.
Attraper les balles frappées et les faire parvenir au « blasteur » rapidement.

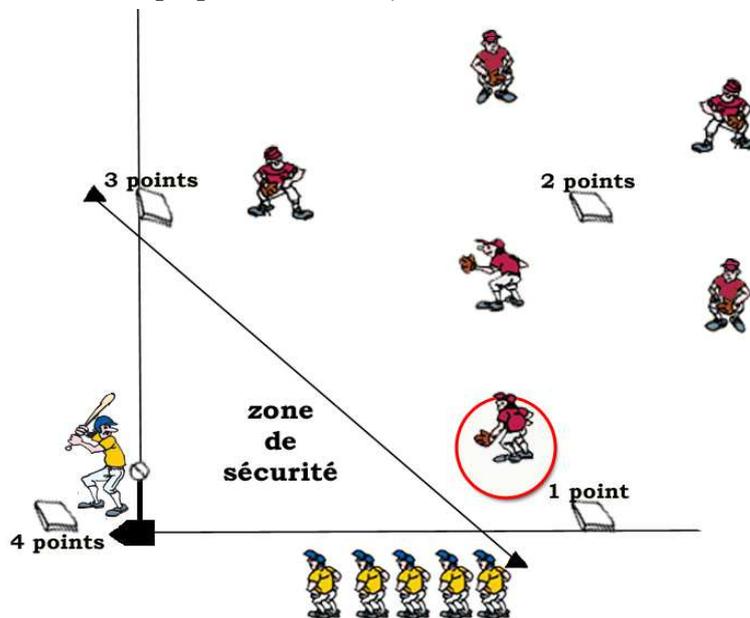
Evolutions possibles de la mise en jeu :

- Niveau 1 : la balle est lancée à la main par l'élève.
- Niveau 2 : la balle est frappée à l'aide d'une raquette de tennis.
- Niveau 3 : la balle de tennis bicolore rouge, posée sur un support (le tee-ball), est frappée à l'aide d'une batte.
- Niveau 4 : la balle de baseball molle, posée sur un tee-ball, est frappée avec une batte.

JEUX DE FRAPPE (3)

Le Blastball niveau III

Organisation : deux équipes de 3 à 8 joueurs.



But du jeu :

Frapper la balle entre les bases 1 et 3, au-delà de la zone de sécurité et atteindre une base avant que l'équipe adverse ait ramené la balle au « blasteur » (joueur dans le cerceau).

Règle :

Une fois la balle frappée, l'élève doit courir à la base n°1 puis s'il le peut, tenter d'atteindre la base n°2, puis 3, puis 4, avant que la balle soit ramenée par les adversaires au « blasteur ». Ce dernier annonce « attrapé » dès qu'il est en possession de la balle. A ce moment là, si l'élève coureur, n'est pas sur une base il marque 0 point, s'il est sur la base n°1, 1 point, s'il est sur la base n°2, 2 points, 3^{ème} base, 3 points, 4^{ème} base, 4 points.

Lorsque tous les enfants sont passés, les rôles s'inversent.

Si la balle frappée est attrapée au vol par un défenseur, le frappeur marque 0 point.

Objectif pédagogique :

Frapper la balle et choisir de courir une ou plusieurs bases.

Attraper les balles frappées et les faire parvenir au « blasteur » rapidement.

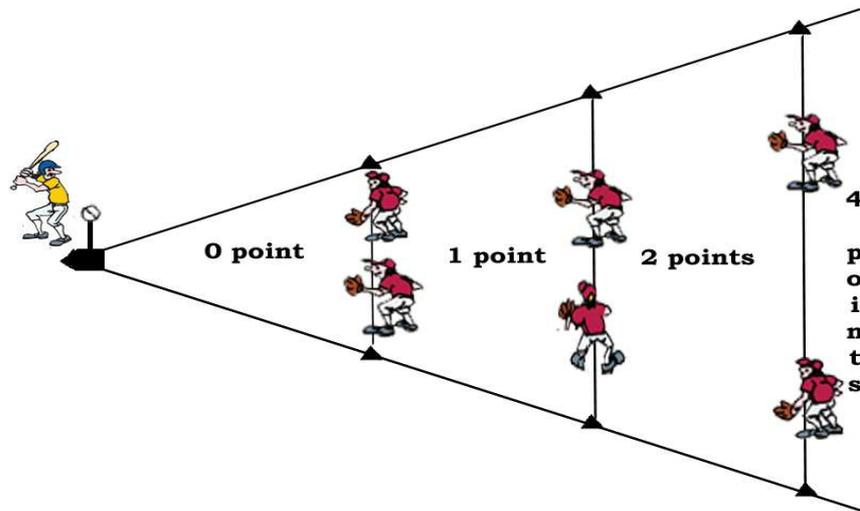
Evolutions possibles de la mise en jeu :

idem que pour les étapes précédentes.

JEUX DE FRAPPE (4)

Le jeu des lignes

Organisation : deux équipes de 4 à 8 joueurs.



But du jeu :

Frapper la balle dans les espaces pour marquer des points.

Règle :

Les frappeurs passent à tour de rôle à la frappe pour tenter de marquer des points en frappant dans l'aire de jeu.

Les défenseurs, ici en rouge, empêchent leurs adversaires de marquer des points en attrapant la balle frappée de volée (= éliminé) ou avant la 1^{ère} ligne (= éliminé). Dès qu'il y a 3 éliminés, les rôles s'inversent.

Les points : balle frappée qui ne dépasse pas la 1^{ère} ligne = 0 point (frappeur éliminé), 1 point = balle frappée entre la 1^{ère} ligne et la seconde, 2 points = balle frappée entre la 2^{ème} ligne et la 3^{ème}, balle frappée derrière la 3^{ème} ligne = 4 points. Si le défenseur fait une erreur d'attraper = + 1 point pour le frappeur.

Objectif pédagogique :

Frapper la balle posée sur le support (teeball).

Attraper les balles frappées et savoir se placer sur le terrain.

Evolutions possibles :

Elargir l'angle du terrain ou espacer les lignes.

Niveau 1 : la balle est lancée à la main par l'élève.

Niveau 2 : la balle est frappée à l'aide d'une raquette de tennis.

Niveau 3 : la balle de tennis bicolore rouge, posée sur un support (le tee ball), est frappée à l'aide d'une batte.

Niveau 4 : la balle de baseball molle, posée sur un tee ball, est frappée avec une batte.

AUTRES SITUATIONS DE MISE EN ACTIVITE

Beaucoup d'autres situations pédagogiques sous forme de jeux ou d'exercices ludiques peuvent être mises en place et programmées dans un cycle baseball. Dans « le guide du petit baseballeur », document accessible sur ww.labsc.org rubrique documents pédagogiques, vous trouverez d'autres situations.

Voici quelques exemples :

A. Le tir au but :

Les élèves se lancent la balle au sol pour tenter de marquer le but. Ainsi ils pratiquent la relance, l'attrapé d'une balle au sol et des déplacements latéraux.

B. Le un contre un :

2 élèves se lancent la balle dans une cible, soit au sol avec un cerceau, soit contre un mur, le premier qui manque la cible a perdu. Cela nécessite de lancer la balle avec précision, de l'attraper le plus tôt pour être bien placé pour la relance et des déplacements variés.

C. Le loup glacé :

Nécessite de lancer la balle et de se déplacer dans l'espace.

D. Les balles brûlantes :

Oblige les élèves à lancer les balles rapidement et à se déplacer pour en attraper un maximum.

E. Le casse pyramide :

Faire une pyramide avec des cônes que l'élève doit toucher en un nombre limité d'essai ou à plusieurs élèves, le premier qui casse la pyramide.

F. Le chamboule bouteilles :

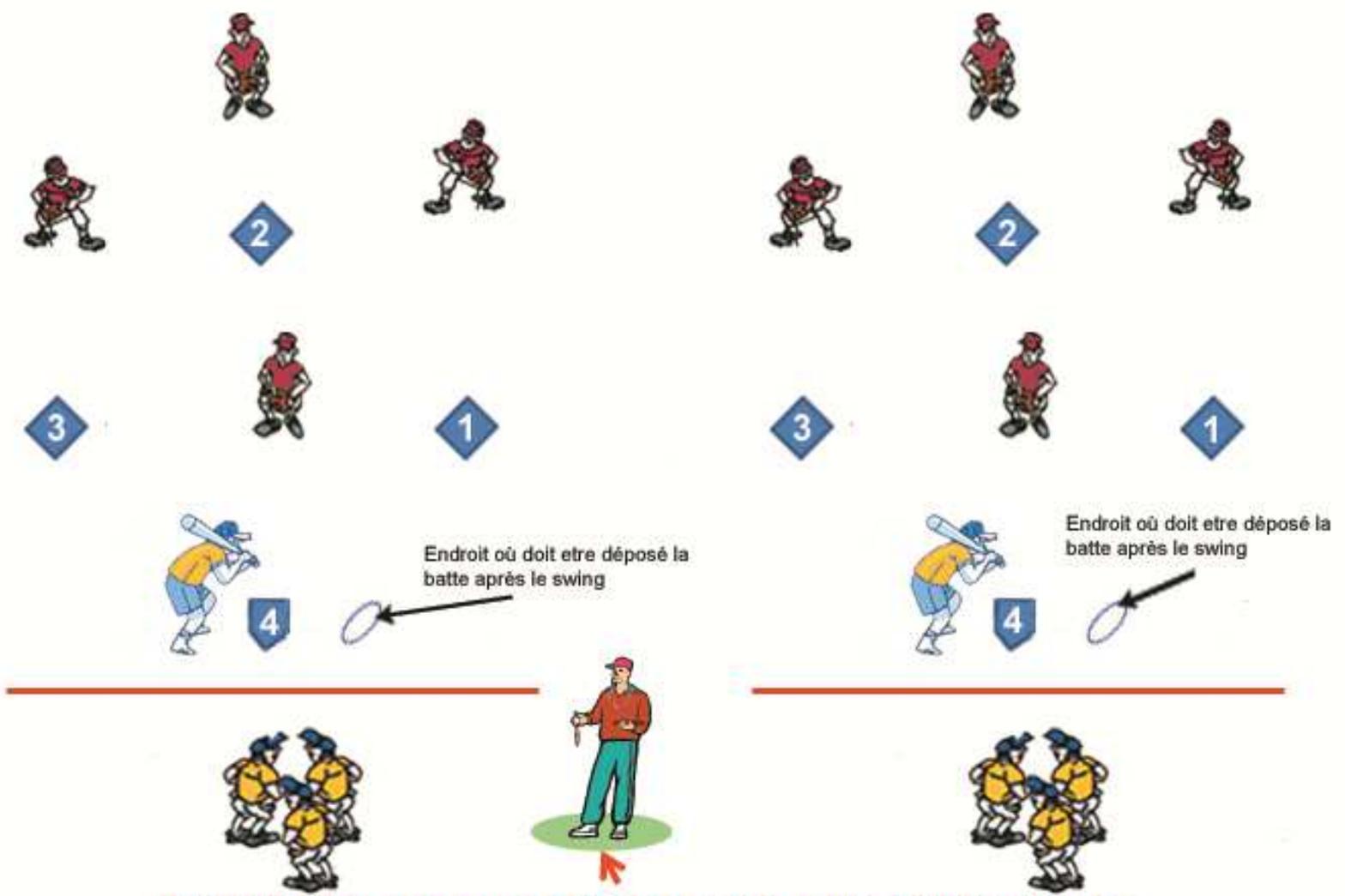
Placer un banc sur lequel on place des bouteilles vides. 2 équipes sont placées de chaque côté à 5m chacune. Dès que toutes les bouteilles sont tombées, celle qui a le moins de bouteilles dans son camp a gagné.

G. Frappe sur un tee-ball :

Placer un tee-ball ou cône (style cône de chantier) à 2m d'un grillage ou d'un filet. L'enfant doit frapper un ballon, ou une balle, placé dessus. Ainsi il perfectionnera le geste de frappe.

ANNEXES

TERRAINS DE TAG BASEBALL



L'endroit où vous pourrez gérer les deux terrains en même temps

Le Blastball

Le blastball fut inventé en 1999 par un homme d'Iowa qui trouvait que le Baseball devait être simplifié pour les plus jeunes. Depuis, il s'est développé à travers les Etats-Unis. Des petites ligues d'été se sont créées.

Le blastball vous offre une porte d'entrée idéale pour initier les élèves au baseball axé essentiellement sur la mise en jeu : la frappe.

Il permet une découverte simple des bases du baseball. Le blastball enseigne les cinq éléments de base du baseball... frapper, lancer, attraper, courir et jouer collectivement en défense.

Il est conçu pour générer un jeu rapide et rempli d'actions en offrant du divertissement, tout en créant de l'enthousiasme et, par sa simplicité, il favorise l'apprentissage chez les jeunes.

Il ne demande pas un grand espace de jeu. Plusieurs matchs peuvent être joués en même temps sur un terrain de football. Il peut être joué à l'intérieur ou à l'extérieur.

L'équipement :

Il existe un kit commercialisé qui comprend ; une base sonore, 1 tee-ball, 2 balles, 1 batte, 1 cône et 1 marqueur de ligne. Chaque enseignant aura l'ingéniosité de concevoir un équipement plus ou moins semblable.

Réf : <http://www.sportsupplygroup.com/pages/blastball.htm>



L'ÉVALUATION

1^{ère} proposition :

Bien	Assez bien	Pas du tout
------	------------	-------------

En général, je sais :

Arbitrer :			
- dire quand une balle frappée est bonne ou non			
- dire quand un frappeur est éliminé			
- dire quand un coureur est éliminé ou « sauvé ».			
- tenir un score			
- respecter les décisions de l'arbitre accepter la défaite			

En défense, je sais :

- Mettre le gant correctement			
- Lancer une balle à un co-équipier de façon précise			
- rattraper une balle roulante			
- rattraper une balle de volée			
- me placer pour rattraper une balle sans avoir peur			
- me placer pour relayer une balle le plus vite possible à un partenaire			
- me positionner sur le terrain pour défendre un vaste espace de jeu			

En attaque, je sais :

- Tenir ma batte correctement, c'est-à-dire : Main droite en si je suis droitier, Main gauche en si je suis gaucher			
- Me positionner par rapport au marbre ou au tee-ball			
- Frapper une balle à l'aide d'une raquette			
- Frapper une balle sur un tee-ball à l'aide d'une batte			
- Frapper une balle lancée à l'aide d'une batte			
- Frapper en l'air et loin			
- Frapper dans la direction que j'ai choisie			
- Démarrer une course dès que j'ai fini de frapper			
- Déposer ma batte sans la jeter			
- Evaluer ma frappe et ma course pour savoir si je peux avancer d'une base supplémentaire			
- M'arrêter sur une base pour ne pas me faire éliminer			

2^{ème} proposition :

FICHE D'ÉVALUATION

NOM :

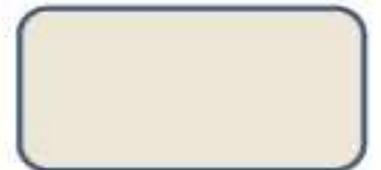
PRENOM :

CLASSE :

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Note
Lancer (défense)	<ul style="list-style-type: none"> . Aucune précision ni aucune puissance . Ne sait ni à qui lancer, ni où lancer 	<ul style="list-style-type: none"> . Enchaînement attraper/relance difficile. . Faible précision. . Faible puissance. . Choix de relance aléatoire. 	<ul style="list-style-type: none"> . Enchaînement attraper/relance satisfaisant. . Commence à savoir relancer pour éliminer un coureur. . Précision correcte. 	<ul style="list-style-type: none"> . Bon enchaînement attraper/relance. . Prend rapidement les bonnes décisions pour relancer. . Précision et puissance correcte. . Sait exécuter un relais. 	<ul style="list-style-type: none"> . Enchaînement attraper/relance rapide et précis. . Trouve toujours la solution idéale quelque soit la situation. . Relances très sûres qui permettent d'éliminer les coureurs quasiment à chaque fois que cela est possible. 	/ 5
Attraper	<ul style="list-style-type: none"> . Statique, évite la balle. . Est en grande difficulté pour attraper une balle lancée, roulante ou en l'air. 	<ul style="list-style-type: none"> . Position approximative pour attraper une balle lancée, roulante ou en l'air. . Quelques difficultés dès lors qu'un déplacement s'impose. . Réussite faible. 	<ul style="list-style-type: none"> . Position correcte sur des balles lancées, roulantes et en l'air. . Bons déplacements latéraux. . Efficacité correcte. 	<ul style="list-style-type: none"> . Capable d'attraper tout type de balles (lancées, roulantes, en l'air) sur les côtés, en avant et en arrière. . Sûr et efficace pour tous les attraper simples. . Couverture du terrain correcte. 	<ul style="list-style-type: none"> . Très sûr et très efficace pour tous les attraper possibles. . Capable de faire même plus en réalisant des jeux difficiles (plongeurs...) . A une excellente couverture du terrain. 	/ 5
Frapper	<ul style="list-style-type: none"> . Manque systématiquement sa frappe. . Mauvaise technique. . Mauvaise sélection des lancers. 	<ul style="list-style-type: none"> . Mises en jeu rares. . Manque d'amplitude, ne cherche pas à frapper mais à toucher la balle. . sélection des lancers aléatoire. 	<ul style="list-style-type: none"> . Bonne position à la batte, technique de swing correcte. . Met la balle en jeu régulièrement et est même capable de faire un coup sûr. . Sélection des lancer correcte. 	<ul style="list-style-type: none"> . Frappe régulièrement des coups sûrs. . Arrive très souvent sur base. . Capable de frapper un coup sûr de plus d'une base. . Peut réaliser un amorti sacrifice sur demande. 	<ul style="list-style-type: none"> . Excellent frappeur en régularité et en puissance. . Présence sur base > 666 (6/10). . S'élance uniquement sur des strikes. . Est efficace sur les tactiques collectives (amortis, frappes avec coureurs sur bases,...). 	/ 5
Courir (tactique)	<ul style="list-style-type: none"> . N'enchaîne pas la frappe et la course. . Ne sait pas quand courir, quand s'arrêter. . Manque parfois de toucher les bases. 	<ul style="list-style-type: none"> . Court d'une base à chaque fois, ne sait pas quand il peut faire plus ou ne sait pas prendre de risque. . Fait des erreurs de courses (va sur une base occupée, part sur les balles en l'air,...). 	<ul style="list-style-type: none"> . Technique de course correcte (trajectoires, toucher des bases,...). . Ne va pas sur une base occupée et sait s'adapter à ses partenaires. . Revient sur les balles en l'air. . Sait faire un vol de base correct. 	<ul style="list-style-type: none"> . Sait faire une glissade correcte. . Adapte ses trajectoires et ses choix de courses à la situation. . Sait prendre des risques sans excès et profite des erreurs pour prendre une « extra base » sans se faire éliminer. 	<ul style="list-style-type: none"> . Adapte ses courses à la situation et aux consignes des entraîneurs (regarde et exécute les signaux des coachs). . Sait exécuter les bonnes courses sur les tactiques collectives (amortis, vols ou « hit & run », frappe avec coureur en 2B ou 3B, situation coureur en 1B et 3B,...). . Sait exécuter un « tag » sur balle en l'air. . Sait adapter sa glissade en fonction de la situation. 	/ 5
	Statique, inefficacité	Maladresse	Simplicité	Efficacité, sûreté	Vitesse, anticipation	/20

Feuille de score pour le Tag Baseball

Joueur	Manche 1	Manche 2	Manche 3	Manche 4	TOTAL
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					



BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages généraux :

- « Programme de l'école primaire ». M.E.N. Savoir lire. 1995.
- « Comment enseigner l'E.P.S. aux enfants : les activités ». Le guide de l'enseignant. Tome 2. Editions Revue E.P.S. 1996.
- « Les jeux sportifs collectifs à l'école élémentaire ». CRDP de Grenoble. 1991.

Ouvrages et revues spécifiques :

- « Baseball, formes jouées pour l'école élémentaire ». F. Lemerancier. Edition Revue E.P.S. 1990.
- « Découvrir et pratiquer le baseball ». C.M. Laurent et A. Roux. Sports Bornemann. 1991.
- « Baseball, dossier technique et pédagogique ». F.F.B.S.C. Revue E.P.S.
- Articles de la Revue E.P.S. n° 257.

Ouvrages étrangers :

- « L'enfant et le baseball ». Marc Gélinas et Albert Marier. Association Canadienne des entraîneurs.

Documents pédagogiques de la LABSC :

- « Le baseball à l'école – cycle III ». L.A.B.S.C. 1999.
- « le guide du petit baseballeur ». L.A.B.S.C. septembre 2000.
- « Du blastball au tee-ball » LABSC 2009.

Documents sur le web :

- « jeux de thème ». académie de Poitiers :
<http://ww2.ac-poitiers.fr/ia16-pedagogie/IMG/pdf/Baseball.pdf>
- « après l'animation pédagogique baseball », académie de Lyon :
<http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/ain/bourg3/spip.php?article277>

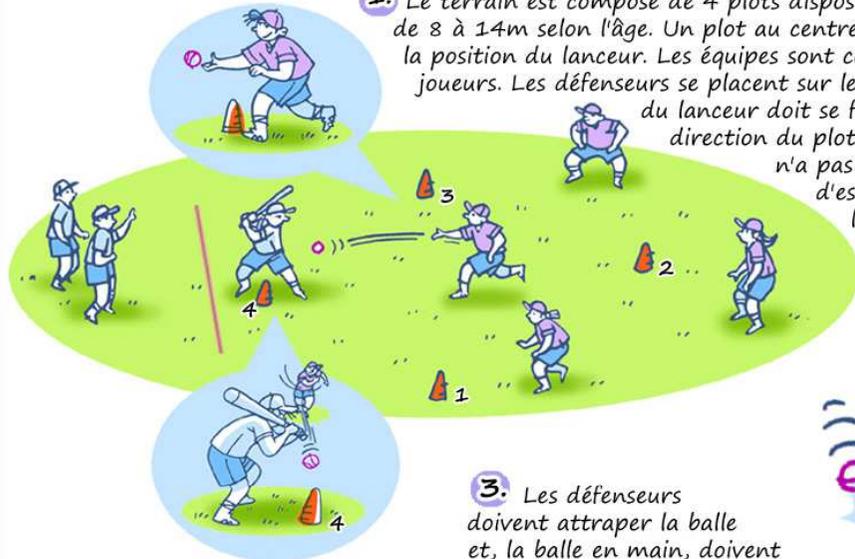
Les règles du "TAG BASEBALL"

par la Ligue Aquitaine de Baseball, Softball & Cricket

Le "TAG BASEBALL" :
le baseball simplifié,
pour tous, partout !



1. Le terrain est composé de 4 plots disposés en carré, espacés de 8 à 14m selon l'âge. Un plot au centre du carré détermine la position du lanceur. Les équipes sont composées de 3 ou 4 joueurs. Les défenseurs se placent sur le terrain. Le lancer du lanceur doit se faire par-dessous en direction du plot (plot 4). Le batteur n'a pas de nombre limité d'essai : on lance jusqu'à la frappe du batteur.



2. A tour de rôle, et selon un ordre établi, les attaquants doivent frapper la balle en avant de la ligne du batteur et courir en contournant les plots 1, 2 et 3, pour revenir au plot 4. Chaque plot vaut 1 point. On additionne les points de chaque frappeur.



5. Aucun défenseur ne peut gêner volontairement la course d'un attaquant.

3. Les défenseurs doivent attraper la balle et, la balle en main, doivent toucher le coureur le plus vite possible, directement ou en se faisant des passes. Si le coureur est touché sur un plot, il garde le bénéfice des points acquis. S'il est touché hors des plots, il ne marque aucun point.



4. Si un défenseur attrape la balle de volée (sans rebond), le frappeur ne marque aucun point.



6. Une phase de jeu s'arrête quand l'attaquant a été touché : soit entre 2 plots (0 point), soit sur un plot (autant de points que de plots atteints). L'attaquant sort alors du terrain et le batteur suivant se présente pour frapper à son tour.



7. Dès que tous les attaquants sont passés 2 à 3 fois chacun à la frappe (à déterminer à l'avance), les équipes inversent les rôles : les défenseurs passent à l'attaque et les attaquants passent en défense. Le match peut se terminer après une ou plusieurs rotations des 2 équipes (à déterminer à l'avance).

Concept : Patrice Briones/Richard Kopp-Dessins : Fabrice Tribes-Réalisation : L.A.B.S.C.



CONTACTS

Ligue d'Aquitaine de Baseball, Softball et Cricket :

www.labsc.org

siège : 119, boulevard Wilson 33200 Bordeaux

Présidente : Mady BISSEY

tel. 06 81 90 58 71 ou mady.bissey@orange.fr

Formateur et coordonateur régional :

Patrice BRIONES

Tel. 06 79 11 68 16 ou briones.patrice@gmail.com

Fédération Française de Baseball et Softball :

<http://www.ffbsc.org/>

Commission Fédérale Scolaire et Universitaire : cfsu@ffbsc.org