

**Compétence attendue :**

Dans un jeu simple à effectif aménagé, en respectant les exigences de sécurité et les règles évolutives, rechercher le gain du match en frappant la balle fixe ou donnée par un partenaire, afin de courir le plus loin possible sans se faire retirer du jeu et s'organiser collectivement pour retirer des joueurs attaquants afin de réduire le temps de passage en défense.

<b>Connaissances</b>	<b>Capacités</b>	<b>Attitudes</b>
<p><b>Du pratiquant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'équipement : le gant, la balle (flexiball), la batte) Le terrain (1<sup>ère</sup> base doublée, 24 m entre les bases). Le tee.</li> <li>- Les tâches spécifiques aux attaquants et aux défenseurs selon la forme de jeu retenue (tee-ball, toss-ball).</li> <li>- La zone de sécurité autour du batteur</li> <li>- La tenue (à 2 mains) et maîtrise de la batte</li> <li>- Les positions des attaquants et des défenseurs au moment de la frappe</li> <li>- Les règles essentielles et leur vocabulaire permettant aux joueurs d'assurer la continuité du jeu en toute sécurité :</li> </ul> <p>I – <u>Règles de base</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le strike : trois mauvaises frappes entraînent le retrait du batteur</li> <li>- Le batteur est retiré si sa balle est attrapée de volée</li> <li>- Le coureur est retiré s'il est touché pendant sa course</li> <li>- Le batteur est retiré si la 1<sup>ère</sup> base est fermée avant qu'il ne l'atteigne</li> </ul> <p>II – <u>Règles évolutives</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les notions de « jeu libre » et « jeu forcé ».</li> <li>- Les choix tactiques simples des formes de jeu. (rotation après 3 retraits ou 6 points dans la manche)</li> <li>- Le retour sur base après un attrapé de volée.</li> </ul> <p><b><u>Liées aux autres rôles :</u></b></p> <p>Arbitre / Scoreur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jugement de la relation duelle sur base.</li> <li>- La tenue d'une feuille de match simplifiée.</li> </ul>	<p><b>Du pratiquant :</b></p> <p>Frapper une balle fixe (teeball) puis en mouvement (venant d'un partenaire : toosball) et maîtriser la pose de la batte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir vite en prenant des informations sur partenaires et adversaires sans se faire retirer.</li> <li>- Retirer des attaquants en utilisant toutes les possibilités connues (attraper de volée une frappe, toucher le coureur, fermer la base d'un joueur forcé)</li> <li>- Empêcher l'attaque de progresser, quand les retraits ne sont plus possibles</li> <li>- Maîtriser quelques techniques simples nécessaires au jeu : attraper avec un gant à la « mauvaise » main, lancer à destination d'un partenaire...</li> </ul> <p><b><u>Liées aux autres rôles :</u></b></p> <p>Arbitre / Scoreur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arbitrer sur base.</li> <li>- Noter les points et les retraits.</li> </ul>	<p><b>Du pratiquant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter le matériel, l'adversaire, l'arbitre, les règles.</li> <li>- Respecter l'ordre de passage à la batte.</li> <li>- Assumer différents postes de jeu en défense.</li> <li>- Accepter certaines prises de risque.</li> <li>- Maîtriser les émotions liées au contact corporel dans le jeu.</li> <li>- Tenir compte des décisions prises par ses partenaires.</li> </ul> <p><b><u>Liées aux autres rôles :</u></b></p> <p>Arbitre / Scoreur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Assurer les rôles proposés</li> </ul>

**Lien avec le socle :**

Compétence 1 : s'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu.

Compétence 3 : exploiter les données chiffrées liées au score et à l'observation en termes de pourcentage ou de rapport.

Compétence 6 : respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables. Assumer avec responsabilités les rôles sociaux confiés pour permettre à chacun de progresser.

Compétence 7 : Affiner la connaissance de soi et des autres au travers d'actions collectives entreprises et d'émotions vécues. Prendre des initiatives au cours du jeu en relation avec le projet.

**Compétence attendue :**

Dans un jeu simple à effectif aménagé, en respectant les exigences de sécurité et les règles évolutives, rechercher le gain du match en coordonnant des frappes sur lancer adverse tenant compte du placement défensif et en réalisant des actions de courses dès le lancer, en fonction des partenaires et des risques, s'organiser collectivement pour retirer des joueurs attaquants sur des frappes plus aléatoires afin de réduire le temps de passage en défense tout en gérant le « vol de bases ».

S'inscrire dans un projet collectif, permettant de faire des choix stratégiques pertinents. Observer, coacher.

<b>Connaissances</b>	<b>Capacités</b>	<b>Attitudes</b>
<p><b>Du pratiquant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les tâches spécifiques aux attaquants selon la forme de jeu retenue (tossball puis softball).</li> <li>- Les règles essentielles permettant aux joueurs d'assurer la continuité du jeu en toute sécurité : Le strike sur lancer adverse Le compte (les 4 balles) La ligne des balles perdues et la balle de rechange pour assurer la continuité du jeu.</li> <li>- Les tâches spécifiques des principaux postes : Champ intérieur, extérieur, lanceur, receveur...</li> <li>- La notion de « vol de base ».</li> <li>- Les différentes stratégies applicables : priorité au retrait ou à la défense du « marbre » (défense). Provoquer la défense adverse, retour sur base à ses risques après un arrêt de volée (attaque).</li> </ul> <p><b>Liées aux autres rôles :</b> Arbitre / Scoreur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jugement de la « zone de prise ».</li> <li>- La tenue de la feuille de match.</li> </ul> <p>Coach Les aides concernant les décisions à prendre.</p>	<p><b>Du pratiquant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Frapper une balle lancée et intégrer la pose de la batte dans sa course.</li> <li>- Passer la balle à un partenaire ; lancer la balle à un adversaire</li> <li>- Courir vite en tenant compte de la règle du « vol de base ».</li> <li>- Retirer 3 attaquants par de nouvelles possibilités.</li> <li>- Attraper et relancer rapidement et avec précision vers le partenaire adéquat.</li> <li>- Enchaîner plusieurs actions défensives sur bases et/ou sur des joueurs en mouvement.</li> <li>- Lancer vers le « marbre » en soft-ball</li> </ul> <p><b>Liées aux autres rôles :</b> Arbitre / Scoreur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arbitrer sur base et juger la « zone de prise ».</li> <li>- Noter toutes les actions de jeu.</li> </ul> <p>Coach - Intervenir dans la tâche offensive de ses partenaires pour les guider.</p>	<p><b>Du pratiquant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter le matériel, l'adversaire, l'arbitre, les règles.</li> <li>- Prévoir l'ordre des batteurs de façon judicieuse.</li> <li>- Assumer les spécificités de chaque poste.</li> <li>- Accepter de nouvelles prises de risque liées à l'évolution du jeu.</li> <li>- Gérer les situations de points de rencontres sur bases.</li> <li>- Anticiper les prises d'information</li> </ul> <p><b>Liées aux autres rôles</b> Arbitre / Scoreur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Assurer les rôles proposés.</li> </ul> <p>Coach - Encourager, aider ses partenaires.</p>

**Lien avec le socle :**

Compétence 1 : Transmettre de façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés. Aider à la formulation de projets de jeu simples

Compétence 3 : Exploiter les résultats de l'observation pour formuler des hypothèses de jeu et faire évoluer le projet collectif en fonction des objectifs visés.

Compétence 5 : Acquisition d'une culture plus fine de l'activité au niveau technique et tactique.

Compétence 6 : Coopérer et prendre des responsabilités pour que tous les membres de l'équipe puissent progresser, s'épanouir et s'invertir en donnant le meilleur d'eux-mêmes.

Compétence 7 : Connaissance de soi, ses points faibles et forts, connaissance de ses partenaires et adversaires. Prendre des initiatives dans le groupe pour gérer collectivement une situation d'apprentissage ou de match.