

### Compétence attendue :

**Niveau 1** : Dans un jeu collectif adapté, à effectif réduit, rechercher le gain du match à partir d'une mise en jeu permettant d'atteindre la première base et de progresser en sécurité jusqu'au marbre, face à une défense qui cherche l'élimination la plus directe.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle.

Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

Observer des critères simples du jeu.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p><u>Connaissances du joueur</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- connaître le règlement adapté du Softball : Lanceur et batteur de la même équipe. Pas de receveur. En attaque : marquer le point en passant par toutes les bases et le marbre ; un seul joueur par base en défense : différentes manières d'éliminer un coureur : fermer la base où le coureur se rend, gober, toucher le coureur balle en main)</li> <li>- connaître les règles de sécurité (batteur : déposer sa batte après la frappe, lanceur : se décaler côté batte, interventions sur le joueur et la base...)</li> <li>- nommer le matériel (batte, gant, plastron, base, marbre...)</li> <li>- connaître les différents rôles (défenseur, attaquant, lanceur, batteur)</li> <li>- connaître et utiliser les termes spécifiques du baseball (home run, strike, jeu forcé, gober, balle out, batter, fermer une base,...)</li> </ul> <p><u>Savoir appliquer ces connaissances aux rôles</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- d'arbitre</li> <li>- d'observateur</li> <li>- de co-évaluateur</li> </ul>	<p><u>Défenseur</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adopter une position d'attente permettant d'être réactif et efficace</li> <li>- Se déterminer comme réceptionneur prioritaire</li> <li>- Apprécier et lire la trajectoire de la balle pour en déduire son point de chute</li> <li>- Contrôler une balle facile dans le gant lors d'un rattraper</li> <li>- Lancer une balle à bras cassé à un partenaire à distance de passe.</li> <li>- Prendre la bonne décision pour se placer et agir dans l'intérêt de l'équipe (passe <b>en avant</b> du coureur pour le bloquer ou l'éliminer)</li> <li>- Se placer à distance de passe du porteur de balle.</li> </ul> <p><u>Lanceur</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser une mise en jeu adaptée (lancer, tee..)</li> </ul> <p><u>Batteur</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- à partir d'une situation aménagée, frapper la balle de manière à pouvoir rejoindre au moins la première base</li> </ul> <p><u>Coureur</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- progresser sur le circuit en faisant des choix par rapport à la balle et à la position du défenseur le plus proche</li> <li>- privilégier la sécurité en prenant des informations à chaque arrivée sur une base</li> </ul>	<p><u>Joueurs</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'impliquer dans le jeu au service de son équipe</li> <li>- Conseiller ses coéquipiers</li> <li>- Respecter le règlement et les autres</li> <li>- Agir en sécurité pour soi et pour les autres</li> <li>- Gagner et perdre loyalement</li> <li>- Ne pas perdre de temps dans les mises en place</li> </ul> <p><u>Arbitre</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- être objectif et concentré sur le jeu</li> </ul> <p><u>Observateur</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- observer un critère simple du jeu : gober, home run, éliminé, marque le point</li> </ul>

### LIENS AVEC LE SOCLE :

Compétence 1 : La maîtrise de la langue française par la connaissance d'un vocabulaire spécifique

Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques par la gestion de la sécurité, la loyauté et le fait d'assumer différents rôles

Compétence 7 : L'autonomie et l'esprit d'initiative par la prise de décision dans et en dehors du jeu, et par la gestion du matériel