

Niveau 4

BASE-BALL

Compétences propres à l'EPS : CP4

Compétence attendue : **Niveau 4** : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par l'exploitation des situations pour avancer et/ou faire avancer ses partenaires face à une défense structurée (postes) permettant l'élimination la plus rapide possible.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p><u>Connaissances du joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Enrichir le vocabulaire spécifique baseball (champ intérieur, extérieur, nom des postes ...) Croiser les informations pour anticiper les actions (occupation des bases, hauteur des trajectoires, placement des joueurs...) Les défenseurs mobilisent leurs ressources en fonction des exigences des postes (<i>champ extérieur</i> : course rapide et perception fine des trajectoires ; <i>champ intérieur</i> : vitesse de réaction ; <i>défenseur en base1</i> : sûreté de la réception) <p><u>Connaissances liées au rôle d'arbitre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Un arbitre par base Utilisation de la gestuelle officielle Le joueur doit s'immobiliser sur les bases 2 & 3 pour ne pas être éliminé Rôle du catcheur (voir règle du 3^{ème} strike) Règle de la prise de la balle à la volée (retour forcé sur base...) 	<p><u>Au niveau collectif en défense :</u> S'organiser pour éliminer 2 joueurs dans la même action</p> <p><u>Au niveau individuel en défense :</u> Défenseur de champ :</p> <ul style="list-style-type: none"> Enchaîner des passes précises et tendues pour éliminer les adversaires Envoyer précisément dans le gant du défenseur sur base Se déterminer rapidement joueur relais <p>Lanceur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Produire régulièrement des lancers précis et forts <p>Catcheur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ne pas laisser échapper la balle du lanceur pour pouvoir relancer le jeu <p><u>Au niveau collectif en attaque :</u> Fixer un ordre judicieux de passage à la batte</p> <p><u>Au niveau individuel en attaque :</u> Batteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Chercher une amplitude dans le geste (swing) <p>Coureur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre des informations sur la balle, les adversaires, ses partenaires Systématiser le vol de bases sans risquer l'élimination (base 2, base 3) 	<p><u>En direction de soi :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Maîtriser son engagement face à la pression adverse Accepter de jouer avec des partenaires de moindre expertise Exercer et respecter son rôle au sein du collectif Prendre ses responsabilités en tant qu'arbitre <p><u>En direction des autres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Communiquer de façon constructive et positive (en fin de manche) Encourager et conseiller ses partenaires