

Niveau 3

BASE-BALL

Compétences propres à l'EPS : CP4

Compétence attendue : Niveau 3 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément le vol de bases, face à une défense qui cherche l'élimination la plus directe possible dans le respect des règles.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p><u>Connaissances du joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Enrichir le vocabulaire spécifique baseball (strike, ball, home-run, foul-ball) Intégrer les nouveaux aspects du règlement (vol de base, base forcée, zone de strike) Analyser la situation pour prendre une décision <p><u>Connaissances liées au rôle d'arbitre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Arbitre principal</u> : zone de strike : à partir du 3ème strike le batteur sera éliminé en cas de balle non touchée. <u>Arbitre Base 1</u> : le coureur qui a entamé le virage vers la base 2 est susceptible d'être éliminé 	<p><u>Au niveau collectif en défense :</u> S'organiser pour éliminer le joueur le plus proche de l'endroit où la balle a été récupérée</p> <p><u>Au niveau individuel en défense :</u></p> <p>Défenseur de champ :</p> <ul style="list-style-type: none"> Enchaîner rapidement les 2 actions rattraper et lancer Prendre des informations sur la position des adversaires Se répartir sur le terrain pour ramener le plus rapidement possible la balle vers les bases (utiliser des joueurs relais) <p>Lanceur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Passer rapidement du rôle de lanceur à celui de défenseur de champ Lancer dans la zone de prises (dans l'opposition) <p>Catcheur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Rattraper les balles de son lanceur pour relancer <p><u>Au niveau collectif en attaque :</u> Faire entrer un maximum de joueurs dans le jeu avant l'élimination de 3 joueurs</p> <p><u>Au niveau individuel en attaque :</u></p> <p>Batteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Discriminer les bonnes balles (zone de prise) <p>Coureur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre des informations sur la balle, les adversaires, ses partenaires Utiliser à bon escient les nouveaux aspects du règlement pour progresser sur le circuit <p><i>(le vol de base ne s'entreprind que lorsque la balle quitte la main du lanceur)</i></p>	<p><u>En direction de soi :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> S'impliquer dans toutes les phases de jeu : attaque et défense S'engager en respectant son intégrité physique Assumer et reconnaître ses erreurs Accepter différents rôles (joueur, arbitre) <p><u>En direction des autres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> S'engager en respectant l'intégrité physique d'autrui Respecter les règles et les décisions arbitrales Accepter les choix de ses partenaires