Fondamental

- cycle 3 -

Fiche d'exercices

Découvrir le base-ball

Jouer au base-ball développe des habiletés motrices spécifiques et l'acquisition de stratégies originales (Voir article « Connaissance de l'activité base-ball » page 9 de la même revue).

<u>Acquérir des habiletés motrices spécifiques</u>

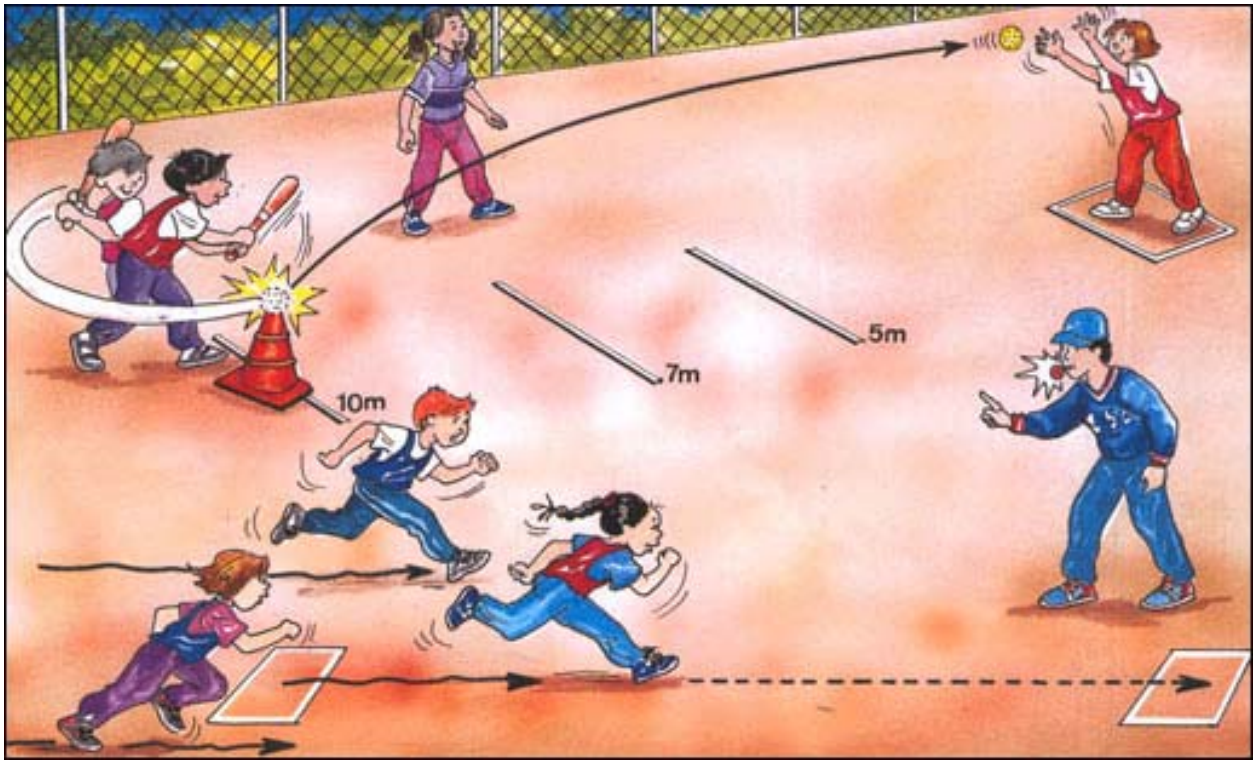
LES LANCEURS EFFICACES

Compétences visées
Lire la trajectoire, être précis et régulier.
Dispositif
Trois enfants, cinq balles mousses, une zone délimitée (la cible) dont la distance est successivement à 5, 7 et 10 mètres du lanceur (cf. ci-dessous).

Situations
Tâche 1 : le lanceur effectue cinq lancers successifs à partir de la première zone, le receveur est placé sur la cible et doit rattraper la balle pour que le juge enregistre le point. Les diverses tenues de la balle (main dessus ou dessous) et les formes gestuelles (lancer de bas en haut, à bras cassé au-dessus de la hanche, etc.) conditionnent les trajectoires : en cloche, elles sont précises à 5 mètres mais inefficaces au-delà.
Tâche 2 : le batteur frappe la balle posée sur un plot. Le receveur est placé sur la cible, doit la rattraper pour que le juge enregistre le point.
Tâche 3 : le batteur frappe la balle transmise par le lanceur ; elle doit tomber sur la cible où se trouve le receveur.
Critère de réussite : le receveur effectue quatre réceptions correctes avant de reculer à la deuxième distance de lancer.

LES COUREURS RAPIDES

Compétence visée
Courir plus vite que l'adversaire ou la balle en déplacement.
Dispositif
Deux bases, B1 le départ et B2 l'arrivée, distantes d'environ 30 mètres.

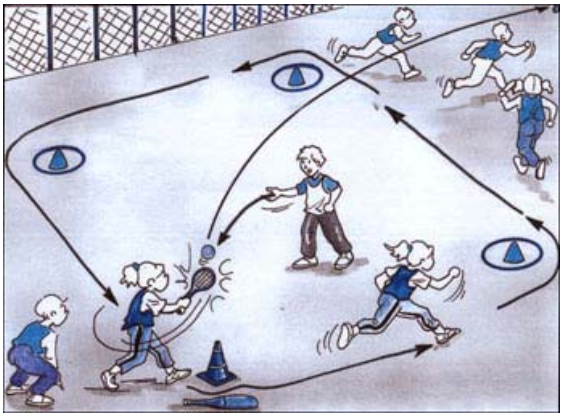


Situations
Tâche 1 : trois joueurs ; un attaquant part de B1 et doit atteindre B2 sans que les défenseurs ne le touchent. Leur positionnement initial varie (un mètre en retrait du départ ou décalé sur le côté).
Tâche 2 : deux équipes de quatre élèves.
Chaque joueur de la première, placé en B1 court successivement pour gagner B2.
Pendant ce temps, sur la même distance, l'autre équipe doit faire parvenir quatre balles dans la cible B2, en s'organisant comme elle le désire (une seule balle à la fois, obligation de passes, interdiction de déplacement en portant la balle, utilisation de joueurs-relais, etc.).
Critère de réussite : l'efficacité de la stratégie doit se confirmer par le gain d'au moins trois parties successives.
Comportements caractéristiques : la gestion du risque évolue progressivement depuis la vitesse (je cours le plus vite possible), la fuite (j'évite le danger crée par les adversaires) à la feinte (je provoque, j'esquive, j'évite).

Elaborer des stratégies

ORGANISER SA DEFENSE

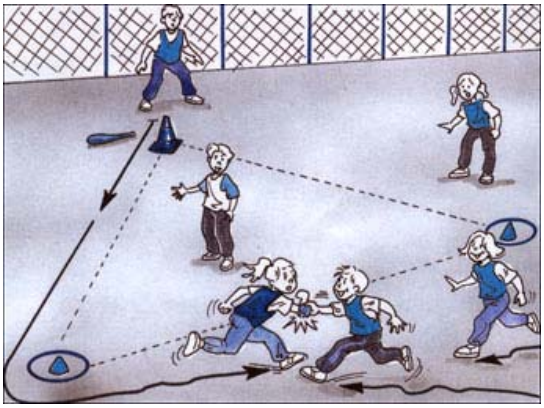
Compétence visée
Isoler les paramètres (espace, choix possibles) et leurs incertitudes relatives.
Dispositif
Quatre bases (des plots) formant un carré, deux attaquants (un lanceur et un batteur), trois défenseurs et un receveur (le gardien).
Situation
Tâche : le batteur frappe avec sa raquette la balle transmise par le lanceur, puis s'élance pour contourner les quatre bases. Les défenseurs doivent rapporter la balle au gardien (cf. ci-dessous).



Variantes : la distance entre les bases, les règles d'action (interdiction de courir en portant la balle), le nombre de défenseurs.
Critère de réussite : la seule possibilité pour marquer, c'est d'éliminer l'attaquant en faisant aller la balle plus vite que lui.
Comportements caractéristiques : initialement, les défenseurs se précipitent tous vers le point de chute de la balle et le premier qui l'attrape court vers le marbre. Aucune stratégie collective n'est mise en place et l'attaquant gagne pratiquement toujours. Progressivement, la défense s'ajuste tant dans l'espace (répartition des joueurs sur le terrain dont un défenseur à proximité du marbre) que dans l'organisation (relayer la balle, etc.).

ELIMINER L'ATTAQUANT

Compétence visée
Isoler les paramètres (rapport attaquant-défenseur) et leurs incertitudes relatives.
Dispositif
Deux bases (des plots) et un marbre (cf. ci-dessous) ; deux attaquants et un receveur (le gardien).



Situation
Tâche : l'attaquant frappe la balle reçue du lanceur pour l'envoyer dans le champ (espace situé au-delà du « carré », voir article « connaissance de l'activité : base-ball » paru dans la même revue), puis s'élance pour contourner les deux bases et regagner le marbre sans se faire éliminer. Les défenseurs ont trois possibilités pour l'éliminer : « voler » la base qu'il convoite en y arrivant avant lui, le toucher balle en main entre deux bases ou bien ramener la balle au marbre avant qu'il n'ait atteint B1.
Variantes : la distance entre les bases, le nombre de défenseurs, l'application limitée des règles d'élimination. Critère de réussite : le choix stratégique adapté à la trajectoire du lancer.
Comportements caractéristiques : dans un premier temps, aucune organisation n'est mise en œuvre. Le premier qui attrape la balle court vers l'attaquant sans pouvoir le rattraper. En variant la distance entre les bases, on voit apparaître une stratégie en défense car l'incertitude (temps de course où l'attaquant est vulnérable) augmente.

Dominique Dumont,
Dessins : Carmen Müller,
Extrait de la revue EPS 1 n°110, novembre-décembre 2002, pp. 23-24
www.revue-eps.com