

Quelques éléments
pour construire
une

 *UNITÉ D'ENSEIGNEMENT* 

BASE-BALL



au Cycle 3

partie 1

USEP-03

Quelques pistes

Généralités

1. Dès le début, mettre les enfants en situation d'arbitrage.
2. Dès le début, mettre les réceptionneurs avec le gant.

Jeux de découverte et de lancer.

1. Jeu n°1. Touche-les tous !

2. Jeu n°2 : Le château

3. Jeu n°8 : La grande thèque

Note : c'est le jeu de base.

Attention : sécurité !

Jouer sans passeur.

Mettre le gardien loin du batteur.

Personne dans les zones grisées.

Dans un deuxième temps et rapidement, jouer avec le tee et la batte.

Jeux de lancer avec le tee

1. Jeu n° 1 : le canon

2. Jeu n°3 : teefix 2

Jeu codifié

Le tee-ball scolaire

On peut jouer avec 5 bases au lieu de 4.

Mettre la base d'arrivée un peu décalée par rapport au tee.



JEU N° 8 : la grande thèque

Matériel

1 balle de tennis, 1 batte de baseball ou 1 thèque (bâton aplati à l'une des extrémités pour frapper) ou 1 raquette de minitenis, de jokari ou de beach-ball, 1 cerceau pour le marbre, 4 quilles lestées ou 4 fanions plantés dans le sol pour matérialiser les 4 bases.

But du jeu

- La partie de grande thèque se joue en 2 manches. À l'issue de la 1^{re} manche, les équipes changent de statut.
- Seule l'équipe des batteurs peut marquer des points. Le comptage des points est effectué à la fin de la partie. Une manche se poursuit jusqu'à ce que tous les batteurs aient frappé la balle en base 1.

Formation des équipes

- 2 équipes de 6 à 20 joueurs : les batteurs et les trimeurs.
- Le passeur fait partie de l'équipe des batteurs ; le gardien (appelé « chien » historiquement) de celle des trimeurs.

Déroulement du jeu

Rôle des batteurs

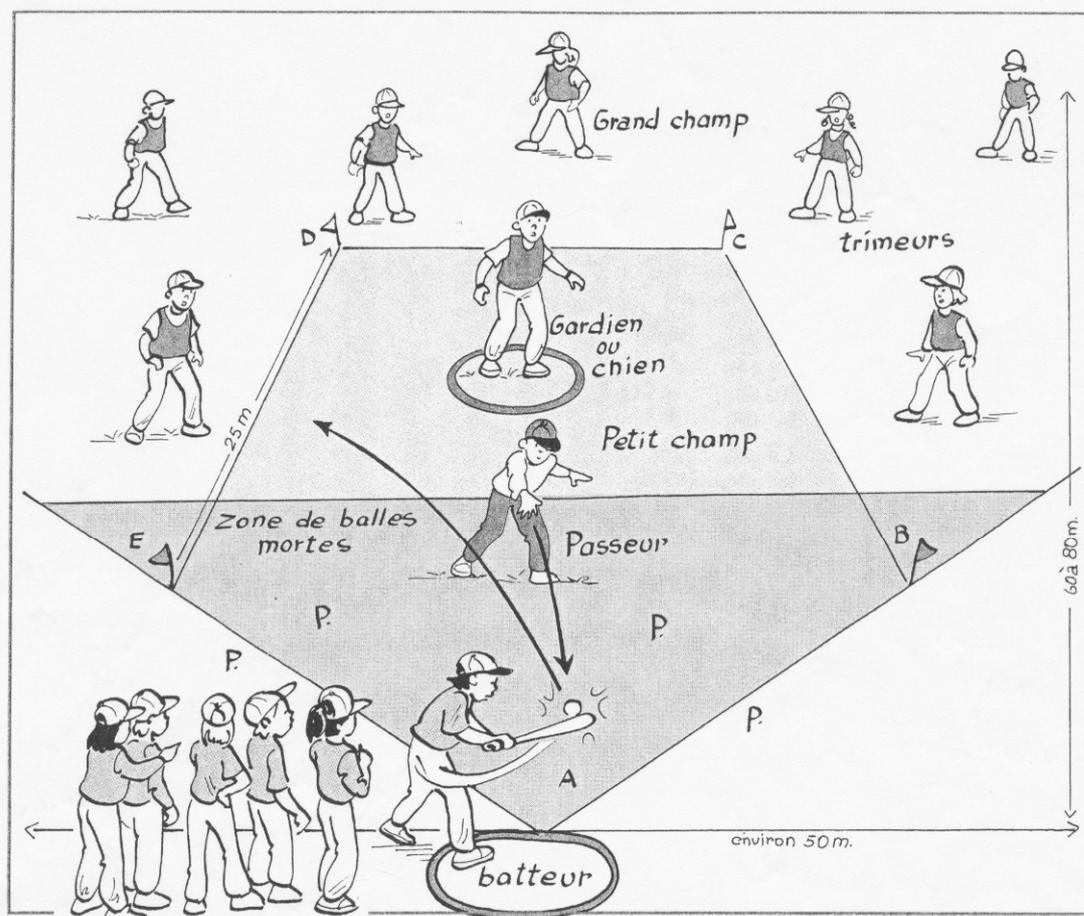
Mise en jeu par les batteurs.

- Un batteur avance à la base 1. Les autres batteurs attendent en rang, en-dehors du terrain. Le passeur se place à environ 5 m du batteur, au choix à l'un des emplacements indiqués sur la figure ci-contre (ainsi, les gauchers ne sont pas oubliés) et envoie la balle vers le batteur en base 1.
- Le batteur a 3 essais pour propulser la balle. En cas d'échec, il est éliminé. (Si les équipes ont plus de 8 joueurs, le nombre d'essais de chaque batteur est réduit à 2.) Il frappe la balle de volée avec sa thèque, sa batte ou sa raquette. Pour que la frappe soit validée, la balle doit retomber dans le grand champ ou dans le petit champ, au-delà de la ligne délimitant la zone dite de « balles mortes ».

Rôle des trimeurs

Récupération et exploitation de la balle par les trimeurs.

- Dès que la balle atteint le grand ou le petit champ, les trimeurs la récupèrent et la font parvenir le plus vite possible à leur gardien placé au centre du petit champ (pentagone).
- Les trimeurs ont interdiction de faire plus de 3 pas avec la balle, ce qui les contraint à effectuer des passes précises.
- Lorsque la balle franchit la limite de la zone de balles mortes, le batteur en base 1 pose son objet de frappe et fait le tour du pentagone en passant obligatoirement derrière chaque base.
- Les batteurs ont interdiction de revenir en arrière durant leur course entre 2 bases, sous peine d'être éliminé.
- 2 batteurs ne peuvent s'arrêter sur une même base. Le cas échéant, celui qui est parti en premier est éliminé.
- Il est interdit aux batteurs de doubler un coéquipier, sous peine d'être éliminé.



- Si la balle est gobée, c'est-à-dire attrapée de volée par l'un des trimeurs (gardien compris), tous les batteurs alors en course entre 2 bases sont éliminés. Ceux qui se sont immobilisés sur une base restent en jeu.
- Si la balle parvient au gardien alors qu'un ou plusieurs batteurs sont entre 2 bases, ils sont éliminés. Ceux qui sont statiques sur une base restent en jeu.

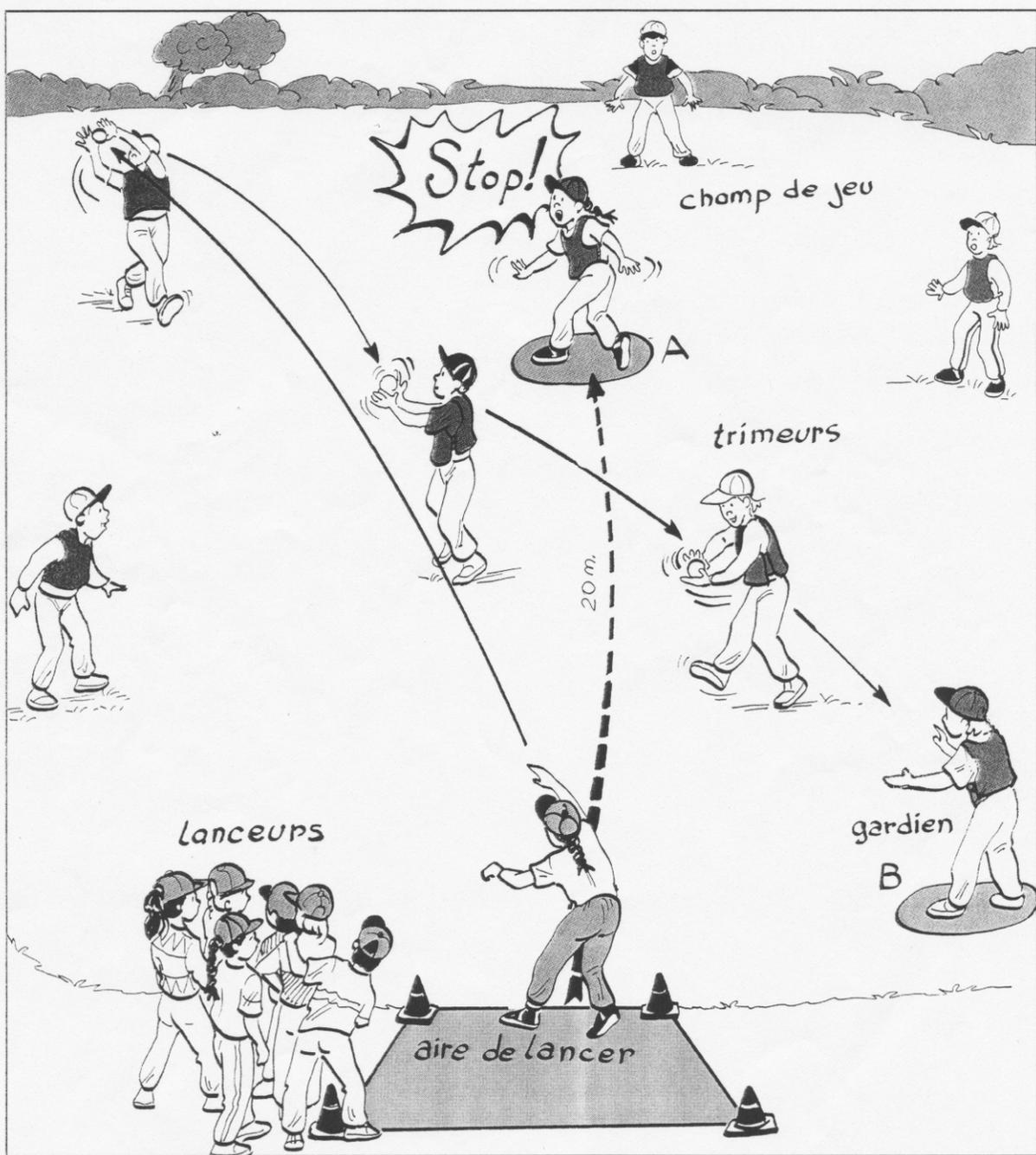
Comptage des points

- Un batteur éliminé ne marque pas de point, même si l'élimination intervient entre les bases E et A.
- Lorsqu'un batteur envoie la balle dans le petit ou le grand champ et effectue un tour sans arrêt sur bases, il donne 3 points à son équipe, et a le droit de recommencer à batter après que les batteurs en attente ont joué.
- Lorsqu'un batteur effectue un tour de pentagone avec au moins un arrêt sur base, il donne 1 point à son équipe.
- L'équipe qui a obtenu le plus de points à l'issue des 2 manches a gagné.



JEU N° 1: touche-les tous !

Matériel	Une balle d'environ 25 cm de diamètre, des plots coniques, 2 cerceaux. Si le jeu se déroule dans une cour ou sur un terrain dur extérieur, le traçage à la craie peut remplacer plots et cerceaux.
Compétences	
Pour le lanceur	<ul style="list-style-type: none">• Lancer une balle au-delà d'une zone déterminée.• Occuper une position stratégique spécifique.
Pour le trimeur	<ul style="list-style-type: none">• Récupérer une balle au sol.• Passer une balle à un partenaire.• Attraper une balle puis enchaîner la réception et la passe.
But du jeu	<ul style="list-style-type: none">• Marquer le plus de points possible durant la partie.
Organisation	<ul style="list-style-type: none">• Une partie se déroule en 2 manches. À la fin de la 1^{re} manche, les équipes intervertissent les statuts.• Une manche se termine lorsque tous les lanceurs ont joué.• Ce jeu peut être mis en place facilement sur plusieurs sites limitrophes. Il faut alors désigner, parmi les élèves, un arbitre par site.
Formation des équipes	<ul style="list-style-type: none">• 2 équipes d'un nombre égal de joueurs (7 maximum) sont constituées, l'une de lanceurs, l'autre de trimeurs.
Déroulement du jeu	
Rôle des lanceurs	<ul style="list-style-type: none">• Le premier lanceur se place dans l'aire de lancer et envoie la balle le plus loin possible dans le « champ ». Aussitôt, il court vers la zone A et tente de se réfugier dans le cerceau ou le cercle tracé au sol. Lorsqu'il est en A, le lanceur crie « stop ! » et la balle est arrêtée.
Rôle des trimeurs	<ul style="list-style-type: none">• Lorsque la balle quitte l'aire de lancer, les trimeurs ont pour tâche de la récupérer et de la passer à leur gardien situé en B à l'intérieur du cerceau (ou cercle). Lorsque celui-ci attrape la balle en cours de jeu, il crie « gobé ! ».• Le gardien n'a pas le droit de sortir de son cercle.• Il est interdit aux trimeurs de marcher avec la balle, qui doit être passée depuis le point où elle a été attrapée ou ramassée.
Contraintes et comptage des points	<ul style="list-style-type: none">• Si le lanceur atteint A et crie « stop ! » avant que la balle ne parvienne au gardien, l'équipe des lanceurs marque 1 point.• Au contraire, si la balle parvient au gardien en 3 passes au moins, le gardien crie « gobé ! » et l'équipe des trimeurs marque 1 point. Si elle lui parvient en moins de 3 passes, ce sont les lanceurs qui marquent 1 point.• Si le gardien sort de son espace, les lanceurs marquent 1 point.• Les points sont comptés à chaque manche et sont totalisés en fin de partie. L'équipe qui a obtenu le plus de points a gagné.



NB : ce jeu, tel quel, est particulièrement adapté aux très jeunes élèves (cycle 2 de l'école élémentaire). Toutefois, il est transposable au cycle 3 et aux classes de collège, en aménageant un terrain plus vaste et/ou en employant une balle de tennis.



JEU N° 2 : le château

Matériel	1 balle de tennis, des plots coniques délimitant l'aire de lancer, 5 cerceaux. Un traçage à la craie peut remplacer plots et cerceaux.
Compétences	
Pour le lanceur	<ul style="list-style-type: none">• Lancer une balle au-delà d'une zone déterminée ou la faire rouler au sol en amorti.• Courir au plus vite selon un itinéraire précis.• Occuper une position spécifique.
Pour le trimeur	<ul style="list-style-type: none">• Récupérer une balle au sol.• Passer une balle à un partenaire.• Attraper une balle, puis enchaîner la réception et la passe.
But du jeu	Marquer le plus de points possible durant la partie.
Organisation	<ul style="list-style-type: none">• Une partie se déroule en 2 manches. À la fin de la 1^{re} manche, les équipes intervertissent les statuts.• Une manche se termine lorsque tous les lanceurs ont joué.
Formation des équipes	2 équipes d'un nombre égal de joueurs (de 10 à 12) sont constituées, l'une de lanceurs, l'autre de trimeurs.
Déroulement du jeu	
Rôle des lanceurs	<ul style="list-style-type: none">• Le premier lanceur se place dans l'aire de lancer et envoie la balle le plus loin possible dans la « plaine » ou bien il la fait rouler au sol en amorti. Aussitôt, il court en faisant le tour du château dont les 4 tours sont représentées par les cerceaux ; il tente alors de se réfugier dans la dernière tour (cercle 4). Lorsqu'il est en 4, le lanceur crie « stop ! » et la balle est arrêtée.• Le lanceur doit effectuer le tour du château sans s'arrêter.
Rôle des trimeurs	<ul style="list-style-type: none">• Lorsque la balle quitte l'aire de lancer, les trimeurs doivent la récupérer et la passer à leur gardien situé dans le donjon, matérialisé par le 5^e cerceau. S'il attrape la balle en cours de jeu, il crie « j'ai ! ».• Il est strictement interdit au gardien de sortir du donjon.• Il est interdit aux trimeurs de marcher avec la balle qui doit être passée depuis le point où elle a été attrapée ou ramassée.
Contraintes et comptage des points	<ul style="list-style-type: none">• Si le lanceur atteint la 4^e tour et crie « stop ! » avant que la balle ne parvienne au gardien, l'équipe des lanceurs marque 1 point.• Au contraire, si la balle parvient au gardien en 3 passes au moins, il crie « j'ai ! » et les trimeurs marquent 1 point. Si elle lui parvient en moins de 3 passes, ce sont les lanceurs qui marquent 1 point.• Si le gardien prend possession de la balle hors du donjon, les lanceurs marquent 1 point.• Les points sont comptés à chaque manche et sont totalisés en fin de partie. L'équipe qui a obtenu le plus de points a gagné.

