

Quelques éléments
pour construire
une

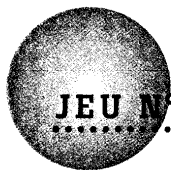
 *UNITÉ D'ENSEIGNEMENT* 

BASE-BALL



au Cycle 3
partie 2

USEP-03



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 minitennis, 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

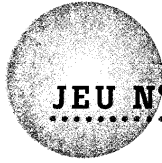
Mise en jeu par les batteurs.

- 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.



JEU N° 3 : teefix 2

Matériel

1 teefix, 1 batte, 1 balle, 6 gants.

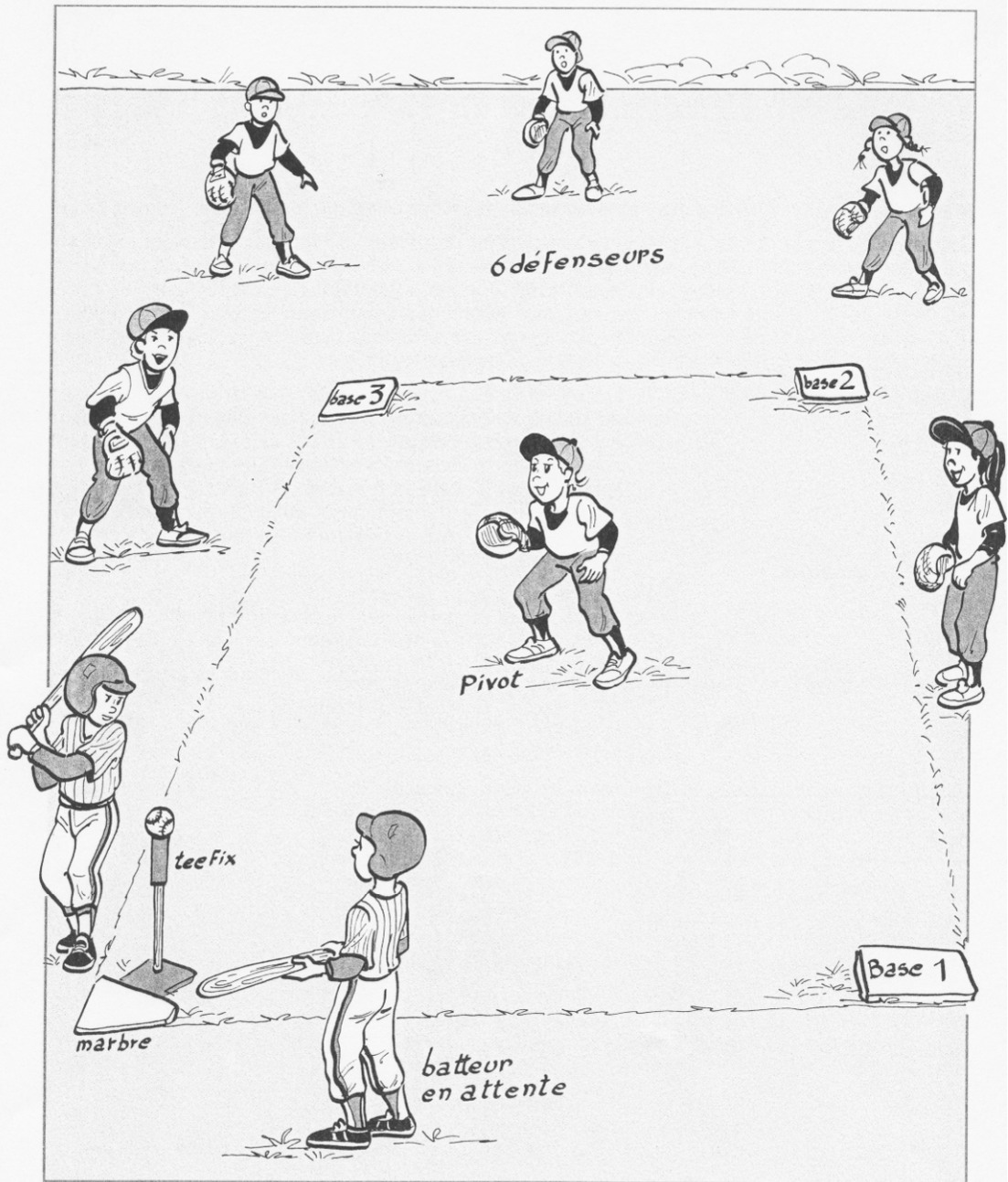
Déroulement du jeu

Rôle des attaquants

- 2 objectifs pour l'attaquant : enchaîner le passage de batteur à coureur et voler des bases (tenter le circuit).
- Le 1^{er} attaquant est au marbre, batte en main. Il tape la balle posée sur le teefix. S'il juge que la trajectoire n'est pas favorable, il peut refuser de rejoindre la 1^{re} base. Il peut refuser 2 fois ; au 3^e essai, il est obligé de courir à la 1^{re} base au moins.
- Si la balle roule dans le champ mort, elle est refusée et compte pour 1 essai. Si elle tombe dans cette zone au 3^e essai, ou 3 fois de suite, le batteur est éliminé.
- Dès que le 1^{er} batteur a atteint la 1^{re} base, un autre attaquant passe à la batte.
- Tout attaquant revenu au marbre marque 1 point. S'il effectue un tour complet sans arrêt sur base, il en marque 2.

Rôle des défenseurs

- Selon les postes occupés ponctuellement les défenseurs doivent courir récupérer la balle pour la lancer.
- Les 5 joueurs de champ se placent hors du carré de jeu ; le pivot se place au centre de celui-ci.
- Dès que la balle est frappée, le joueur de champ le plus proche d'elle doit l'attraper (ou la ramasser).
- Si un défenseur attrape la balle de volée, le batteur est éliminé ainsi que tous les attaquants qui étaient en train de courir entre 2 bases.
- Les joueurs de champ doivent envoyer la balle au pivot, directement ou par plusieurs passes entre eux.
- Lorsque le pivot est en possession de la balle, l'arbitre siffle. Tout attaquant pris entre 2 bases est éliminé.
- Quand il n'y a plus d'attaquant, ou plus suffisamment pour assurer la rotation batte-bases, on alterne les statuts des équipes.
- Les points ne sont marqués qu'en attaque.





LE TEEBALL SCOLAIRE

<p>Le teeball se joue à 2 équipes de 9 joueurs. Les bases sont espacées de 18 m.</p>	<p>Le batteur met la balle en jeu, posée sur un tee-fix.</p>		
<p>Le batteur, devenu coureur, tente de faire le tour du terrain. Les joueurs de champ récupèrent la balle au plus vite.</p>	<p>Dès que le batteur a mis la balle en jeu, les coureurs déjà en piste tentent de gagner la base suivante : c'est le vol de base.</p>	<p>Il ne peut y avoir qu'un attaquant par base.</p>	
<p>Si un coureur effectue un tour complet, il marque 1 point.</p>	<p>Les défenseurs ont pour tâche d'empêcher leurs adversaires de marquer des points. Pour devenir eux-mêmes attaquants, c'est-à-dire batteurs, 3 joueurs adverses doivent être éliminés (batteurs et/ou coureurs).</p>	<p>Si le batteur ne parvient pas à envoyer la balle dans le champ intérieur après 3 essais, il est éliminé.</p>	<p>Si la balle qui vient d'être mise en jeu est attrapée de volée par un défenseur, le batteur et tous les coureurs alors en piste sont éliminés.</p>
<p>Un coureur est éliminé quand la balle arrive avant lui sur la base où il doit aller.</p>	<p>Un coureur est éliminé quand il est touché entre 2 bases par un défenseur qui a la balle en main.</p>	<p>Lorsque l'équipe en défense a éliminé 3 attaquants, les 2 équipes intervertissent rôles, statuts, équipements et aires de déplacement. Une manche est la durée qui correspond à la phase d'élimination des 3 attaquants. Une partie de teeball à l'école et au collège se joue en 2 manches.</p>	