

De la thèque aux jeux de batteurs-trimeurs, pour aller vers le base-ball en cycle 3

6 jeux pour développer l'activité tirés de « Baseball et jeux de batteurs et trimeurs » F. Le Mercier Ed. Revue EPS. Une Analyse didactique est proposée à la fin du document.

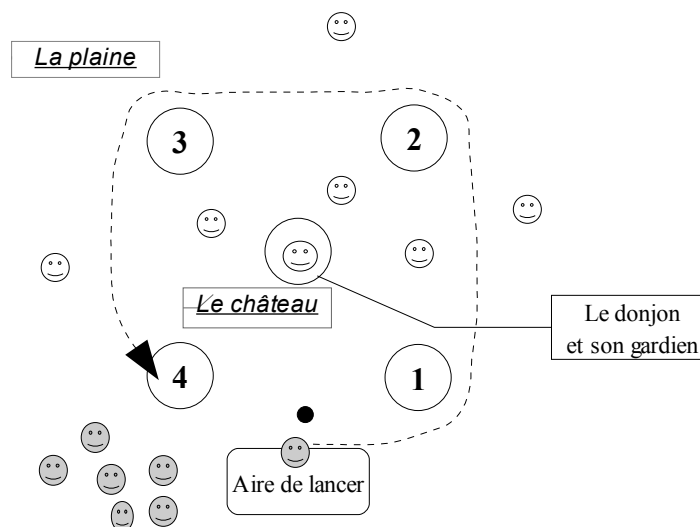
Dans toutes les situations, 😊 Equipe des trimeurs (récupère la balle) 😊 Equipe des lanceurs (batteurs) (envoie la balle)

1. LE JEU DU CHÂTEAU :

Matériel :

5 cerceaux

1 balle ou ballon

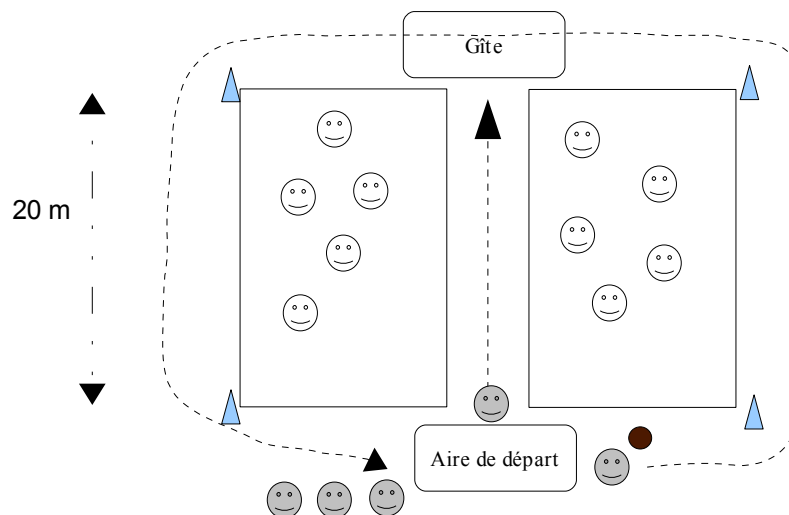


<i>Objectif pédagogique</i>	<i>But du jeu</i>	<i>Rôles des lanceurs</i>	<i>Rôle des trimeurs</i>
Découvrir : - le sens du jeu, - les rôles différenciés (lanceurs / trimeurs), - l'espace de jeu : « tour » = base « le château » = petit champ « la plaine » = grand champ	2 équipes de 10/12 jeu en 2 manches : inversion des rôles lanceurs / trimeurs Chaque lanceur tente de marquer 1 point en courant jusqu'à la 4ème tour, avant que le gardien du donjon ne reçoive la balle passée par les trimeurs.	Le lanceur envoie la balle dans la « plaine » (grand champ) ou bien il la fait rouler au sol dans le château. Lorsque le lanceur arrive dans la 4ème tour (base), il crie « STOP » (la balle doit s'arrêter)	Interdiction de marcher avec la balle Tour complet obligatoire pour marquer un point Les trimeurs doivent relancer la balle (en 3 passes minimum) au Gardien du donjon qui crie « J'AI » sans sortir du cerceau.

2. LE CHASSE-COUREUR :

Matériel :

1 ballon moyen
plots

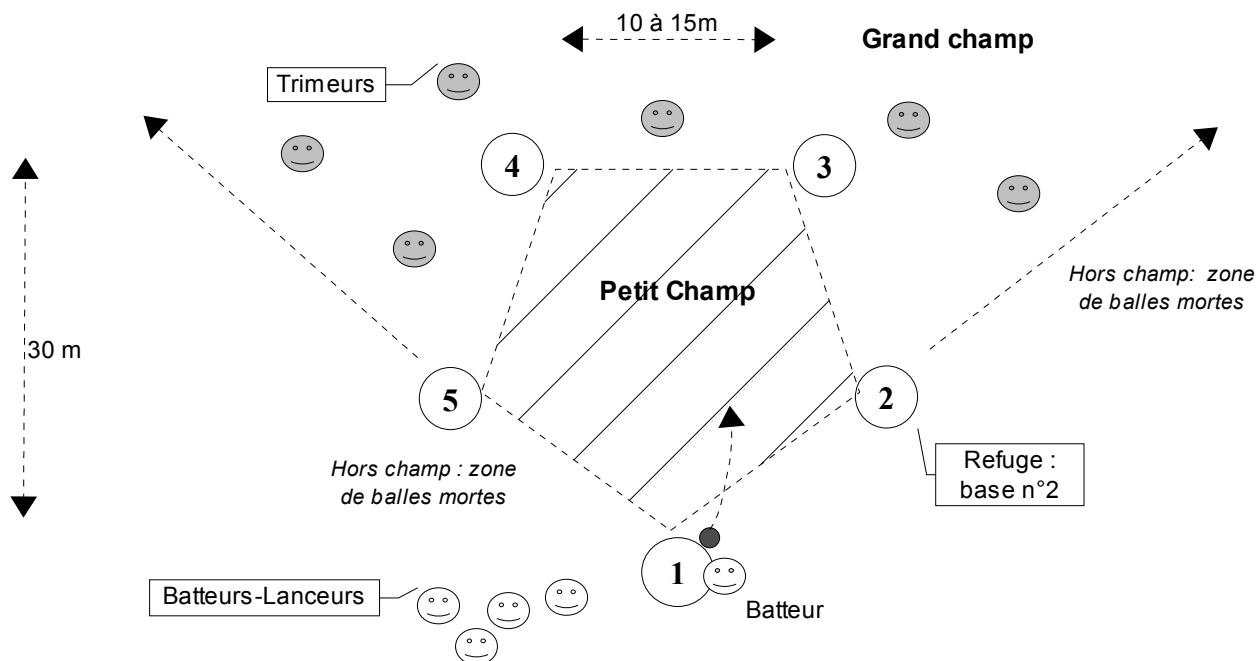


Objectif pédagogique	But du jeu	Rôles des lanceurs-coueurs	Rôle des chasseurs
Assumer des rôles différenciés Elaborer des stratégies collectives pour faire circuler le ballon et tirer	Principe de la balle au chasseur Les règles peuvent être modifiées : L'équipe marque 1 point, si le lanceur fait 1 tour complet et que le coureur rejoint son gîte sans être touchés. <u>Variante possible</u> : On ne peut tirer que sur le coureur , mais il doit faire des allers-retours jusqu'à ce que le lanceur soit arrivé. Choisir si les 2 équipes marquent des points en même temps ou seulement en attaque.	Le lanceur envoie le ballon dans le carré de jeu et court en passant derrière les plots. Le coureur traverse le couloir pour rejoindre le gîte	Les chasseurs doivent récupérer le ballon pour tirer sur le coureur et le lanceur et les empêcher de gagner 1 pt . Nombre de passes libre.

3. LA PETITE THEQUE « RUGBY » :

Matériel :

1 ballon de rugby
(ou autre : balle, frisbee...)
plots - cerceaux



Objectif pédagogique	But du jeu	Rôles des lanceurs-coueurs	Rôle des trimeurs
<p>Assumer des rôles différenciés Connaître le principe de jeu (un lanceur s'oppose à l'équipe des receveurs) , frappe et réception simplifiées avec le ballon. Elaborer des stratégies collectives :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ pour les trimeurs : réceptionner le ballon et tirer ➔ pour les lanceurs : choisir le bon moment pour s'arrêter à un refuge 	<p>L'équipe des lanceurs attaque, le but pour chaque lanceur est de faire un tour complet sans être éliminer. Le jeu s'arrête lorsqu'il y a une élimination ou quand le ballon roule dans le Petit Champ. L'équipe marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ 3 points si le lanceur fait 1 tour complet sans s'arrêter à un refuge, ➔ 1 point s' il atteint la base de départ n°1 après s'être arrêté à un refuge-base. 	<p>Le lanceur envoie le ballon dans le Grand champ (3 essais possibles, frappe à définir : pied, batte...) et il court pour faire le tour des bases. Il peut s'arrêter ou reculer sur une base s' il ne peut pas continuer sans se faire éliminer. Il repartira alors avec le lanceur suivant mais :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ 1 seul coureur par base, ➔ interdiction de se doubler. <p><u>Variante</u> : Jouer dans le Petit Champ uniquement, l'arbitre siffle quand le ballon touche le sol : les coureurs doivent être arrêtés à un refuge ou ils sont éliminés (fixer une zone : au-delà de la ligne 5-2 par ex.)</p>	<p>Les trimeurs doivent récupérer le ballon pour éliminer le(s) coureurs en :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ tirant pour toucher le coureur entre 2 bases ➔ en bloquant le ballon de volée (avant le sol) = élimination de tous les coureurs hors refuge ➔ aucun déplacement autorisé avec le ballon en main (1 pas toléré maxi.), passe illimitée

4. LE MEL-BALL :

Imaginé par Gilbert Meldrum (enseignant américain à Rome en 1984), ce jeu peut aussi donner lieu à des évolutions. Article paru dans la revue EPS n° 203 de Fév. 1987

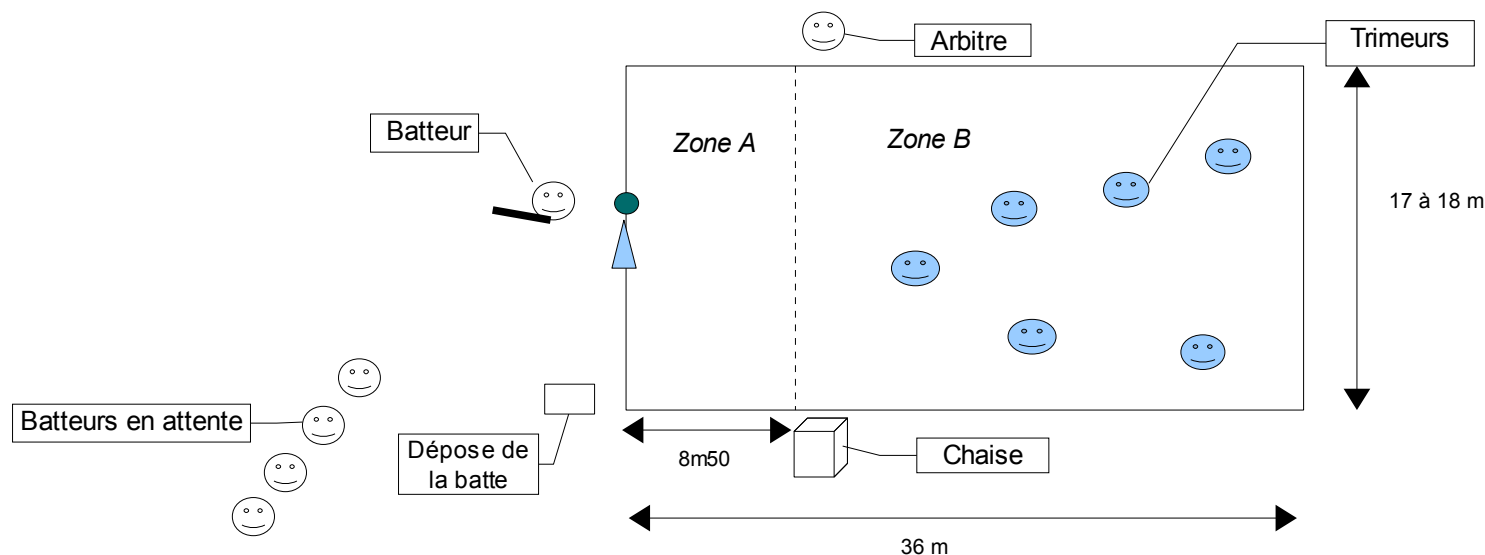
Matériel :

1 chaise

1 support : tee ou grand plot

une batte et balle de tennis

sac de sable ou autre



Objectif pédagogique	But du jeu	Rôles des lanceurs-coureurs	Rôle des trimeurs
Assumer des rôles différenciés Connaître le principe de jeu : « le batteur s'oppose à l'équipe des receveurs » : mise en place très simplifiée : terrain rectangulaire, cible unique = la chaise Elaborer des stratégies collectives : - pour les trimeurs : réceptionner la balle et la relancer dans la zone A avant l'arrivée du batteur à la chaise - pour les batteurs : atteindre la chaise après avoir posé la batte (consigne de sécurité : ne pas jeter la batte = 1 point de pénalité à l'adv.)	2 équipes de 4 à 9 joueurs L'équipe des batteurs attaque, le but pour chaque batteur est de toucher la chaise sans être éliminer. Le jeu s'arrête lorsqu'il y a un point marqué (de l'attaque ou de la défense) Les 2 équipes peuvent marquer des points en tant qu'attaquant et en tant que défenseur (ajout des points dans les 2 rôles après les 2 manches)	Le batteur frappe la balle dans le terrain au-delà de la ligne-chaise (zone B) et il court pour toucher la chaise avec la main, en posant la batte dans son espace de sécurité. (2 essais possibles à la frappe, après élimination et point à l'adversaire) Le batteur marque : → 1 point s'il touche la chaise avant que les trimeurs ne rapportent la balle en zone A. L'arbitre lève 1 pouce. → 2 points s'il fait l'aller-retour et brandit la batte en l'air. L'arbitre lève les 2 pouces.	A la frappe, les trimeurs doivent tous être placés en zone B. Ils doivent récupérer la balle pour éliminer le batteur en : → en la rapportant au-delà de la ligne-chaise (zone A) → en la passant à un partenaire au-delà de la ligne-chaise (zone A) Les trimeurs marquent alors 1 point. L'arbitre baisse le pouce <u>Variante</u> : Conserver l'élimination par arrêt de volée comme dans tous les autres jeux.

5. LA GRANDE THEQUE

Matériel :

1 balle de tennis

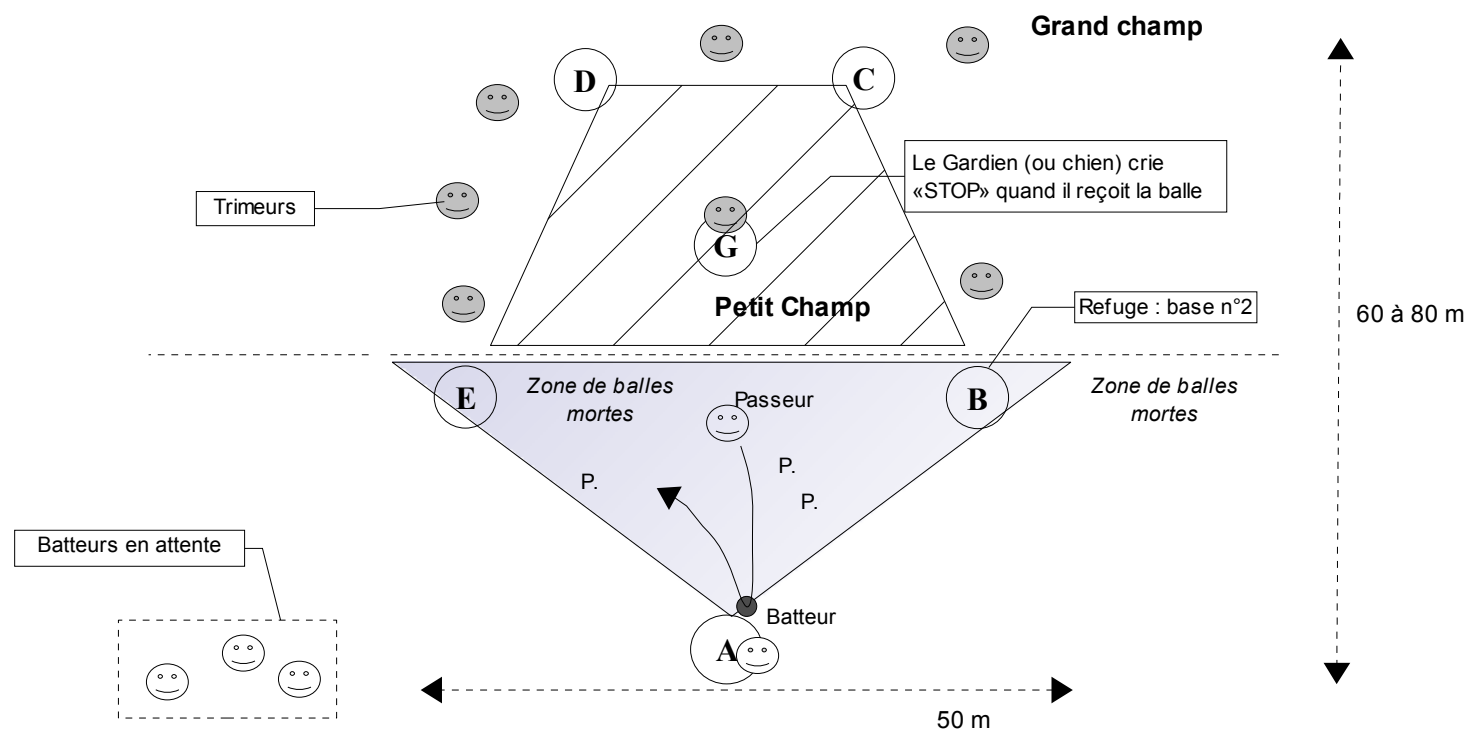
1 batte, ou raquette

de mini-tennis, jokari,
beach-ball...

éventuellement un support de frappe :

tee ou grand plot de 50 cm.

plots - cerceaux



Objectif pédagogique	But du jeu	Rôles des batteurs	Rôle des trimeurs
<p>Assumer des rôles différenciés</p> <p>Connaître le principe de jeu (un lanceur s'oppose à l'équipe des receveurs)</p> <p>Elaborer des stratégies collectives :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ pour les trimeurs : réceptionner la balle pour éliminer le batteur ➔ pour les batteurs : faire un tour complet, choisir le bon moment pour s'arrêter à un refuge 	<p>Seule l'équipe des batteurs à l'attaque, peut marquer. Le but pour chaque batteur est de faire un tour complet sans être éliminer. Le jeu s'arrête lorsque le gardien reçoit la balle.</p> <p>L'équipe marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ 3 points si le batteur fait 1 tour complet sans s'arrêter à un refuge, ➔ 1 point s' il atteint la base de départ A après s'être arrêté à un refuge-base. 	<p>Le passeur (partenaire) se place où il veut à 5 m, lance la balle au batteur qui frappe au-delà de la ligne « balles mortes ». Le batteur a le droit à 3 essais avant d'être éliminé. Après la frappe, il court pour faire le tour des bases.</p> <p>Il peut s'arrêter sur une base s' il ne peut pas continuer sans se faire éliminer. Il repartira alors avec le lanceur suivant mais :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ 1 seul coureur par base ➔ interdiction de se doubler ou de reculer <p><u>Variante</u> : Le passeur est remplacé par un support de frappe (tee, grand plot)</p>	<p>Les trimeurs doivent récupérer la balle pour éliminer le(s) coureur(s) en :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ la passant au Gardien (partenaire) avant que le(s) coureur(s) ne soi(en)t arrivé(s) au refuge. ➔ en bloquant la balle de volée (avant le sol) = élimination de tous les coureurs hors refuge ➔ seuls 3 pas avec la balle en main sont autorisés , passes illimitées

6. LE TEE-BALL

Matériel :

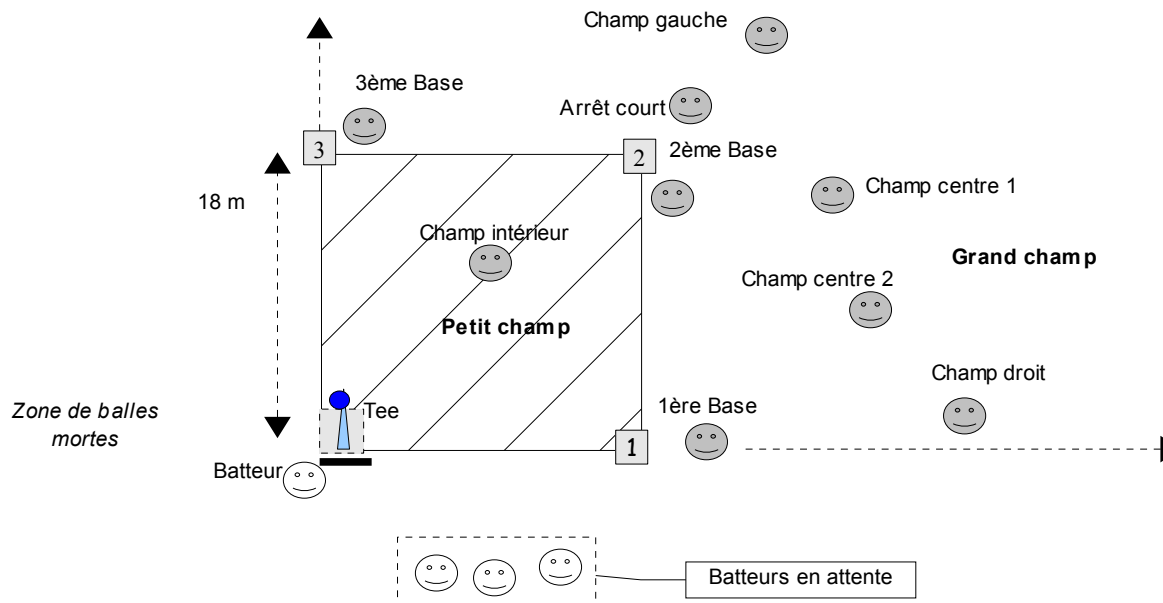
1 balle de tennis

1 batte,

un support de frappe :

tee ou grand plot de 50 cm.

plots - cerceaux



Objectif pédagogique	But du jeu	Rôles des batteurs-coueurs	Rôle des trimeurs
<p>Assumer des rôles différenciés</p> <p>Connaître le principe de jeu (un lanceur s'oppose à l'équipe des receveurs)</p> <p>Elaborer des stratégies collectives :</p> <ul style="list-style-type: none"> → pour les trimeurs : réceptionner la balle pour éliminer le batteur → pour les batteurs : faire un tour complet, choisir le bon moment pour s'arrêter à un refuge 	<p>2 équipes de 9 joueurs mini. (12maxi.)</p> <p>Match en 2 manches minimum (plusieurs sets de 2 manches aller-retour)</p> <p>Seule l'équipe des batteurs à l'attaque, peut marquer.</p> <p>Le but pour chaque batteur est de faire un tour complet sans être éliminer.</p> <p>L'équipe marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> → 1 point quand il atteint la base de départ mêmes'il s'est arrêté à un refuge-base. <p><u>Durée d'une manche</u> : Les batteurs jouent dans l'ordre jusqu'à ce que 3 batteurs d'entre eux soient éliminés (« morts »)</p>	<p>Le batteur frappe la balle en jeu (petit ou grand champ), il a droit à 3 essais (après quoi il est éliminé).</p> <p>Après la frappe, il pose la batte à terre et court pour faire le tour des bases. Il peut s'arrêter sur une base pour éviter de se faire éliminer. Il repartira alors à la frappe suivante mais :</p> <ul style="list-style-type: none"> → 1 seul coureur par base → interdiction de se doubler ou de reculer <p>Dès que la balle est frappée, tous les coureurs sur base peuvent s'élancer (vol de bases)</p>	<p>Les trimeurs doivent récupérer la balle pour éliminer le(s) coureurs en :</p> <ul style="list-style-type: none"> → en bloquant la balle de volée (avant le sol) = élimination de tous les coureurs hors refuge → en touchant le coureur entre 2 bases (balle en main) <p>La course avec la balle en main est autorisée, les passes sont illimitées. Le jeu s'arrête quand la balle est redonnée au batteur suivant en attente.</p>

Le principe du jeu de thèque :	La démarche pédagogique :	L'apprentissage des techniques :
<ul style="list-style-type: none"> - Il s'inspire d'une sorte de « ballon-chronomètre », et se joue entre 2 équipes qui ont des tâches différentes à réaliser. - Le résultat de la rencontre se fait par comparaison des performances dans l'un des 2 rôles, ou les 2. - Une équipe récupère dans l'espace de jeu, un objet lancé par un adversaire, qui effectue pendant ce temps un parcours, durant lequel il peut être éliminé de différentes façons (toucher, rattrapper...) 	<ul style="list-style-type: none"> - A partir d'un même principe de jeu, la plupart des règles peut être introduite progressivement en conduisant des moments d'analyses, de remarques et de questionnement des élèves. - Les rôles de chaque équipe nécessitent d'être définis de plus en plus précisément. <p>→ <u>Gestion de la sécurité :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La zone de frappe (avec raquette ou batte) doit être délimitée et interdite à tout joueur autre que le batteur. - La zone de dépôt de la batte (avant la course) peut aussi être matérialisée par un cerceau par ex. pour éviter qu'elle soit jetée n'importe où. 	<ul style="list-style-type: none"> - En progressant vers le tee-ball (puis le softball-baseball), le degré d'incertitude et le nombre de choix possibles pour les adversaires deviennent plus importants rendant l'activité de plus en plus complexe et stratégique. - Les habiletés techniques nécessaires au jeu doivent être adaptées aux élèves. La frappe avec batte sur balle lancée de face par un adversaire étant la plus élaborée, elle ne s'impose pas en cycle 3. La frappe peut être gérée entièrement par le batteur avec un support (plot ou tee) ou bien la balle peut être lancée verticalement par un partenaire sur le côté.

→ Variables pour faire évoluer le jeu avec les élèves en fonction des objectifs pédagogiques poursuivis :

Objectifs pédagogiques	Choix à faire dans le jeu des lanceurs-batteurs
<ul style="list-style-type: none"> → La forme de parcours à plusieurs angles (pentagone, octogone...) permet un grand nombre de refuges pour des jeunes élèves. → L'arrêt-refuge offre un choix alternatif à la course la plus rapide possible et ouvre de nouvelles stratégies → Le nombre d'essais autorisé pondère l'impact de la technique de frappe à maîtriser mais ralentit le jeu. → Espace de jeu : Il est à choisir en fonction du mode de frappe. Ex. : la raquette de tennis favorise le jeu en grand champ, le lancer de ballon à la main est beaucoup plus limité et nécessitera de jouer sur le petit champ. La zone « balles mortes » se trouve derrière le batteur et sur les côtés, cela évite la tentation de récupérer ces balles qui roulent au sol (sécurité) → Arrêt de la manche : Après un passage chacun pour les débutants et jeunes élèves, pour les confirmés : la forme « 3 éliminés » encourage les trimeurs dans la récupération de la balle et l'arrêt de volée. → Le lancer est à choisir en fonction de l'espace recherché : de grandes distances impliquent des transmissions stratégiques, des relais organisés 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Forme du parcours</i> : carré, pentagone, trapèze, rectangle... ✓ <i>Arrêt-refuge possible ou tour complet obligatoire</i> ✓ <i>Refuge – base</i> : Dépassement possible, nombre de joueurs par refuge, retour en arrière ou non ✓ <i>Nombre d'essais autorisé à la frappe avant élimination du jeu (du tour)</i> ✓ <i>Espace de jeu visé par le batteur</i> : Où la balle est-elle en jeu ? <ol style="list-style-type: none"> 1. Dans le petit champ (dans la forme tracée par le parcours : ex. le carré) 2. Dans le grand champ uniquement (extérieur du parcours) 3. Où est la zone de balles mortes (délimitée en général par le triangle formé par le départ et les 2 bases les plus près de chaque côté) ✓ <i>Arrêt de la manche des batteurs</i> : Quand la manche prend-elle fin ? <ol style="list-style-type: none"> 1. Un (ou 2) passage(s) par batteur 2. 3 batteurs éliminés ✓ <i>Formes de lancer</i> : frapper au poing, au pied, lancer à la main, frapper avec un objet : mini-raquette, jokari, batte... balle utilisée : tennis, mousse, ballon...

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ➔ Le mode de transmission détermine le type de stratégies mises en place par les trimeurs : nombre de passes imposé <u>oblige</u> des relais et redonne ses chances au coureur sur des lancers de courtes distances (ex.: chasseur) Les déplacements avec la balle en main doivent être autorisés lorsque les élèves sont capables de la faire circuler plus vite par des relais lancés, (faute de quoi le jeu n'évoluerait plus: les enfants se portant la balle d'un trimeur à l'autre) ➔ Le jeu avec Gardien (« chien » dans les formes anciennes populaires) est traditionnel, il est aussi adapté aux plus jeunes car il permet d'identifier le moment où le jeu s'arrête et l'élimination des coureurs, il peut être associé avec l'arrêt de volée. Le pouvoir d'action du Gardien est modulable: il ne doit pas sortir du cerceau, il peut faire un pas ou il peut aller chercher la balle et la rapporter comme les autres trimeurs. ➔ Les formes d'élimination sur base (n° 3 et 4) correspondent à des pratiques confirmées. Elles nécessitent une perception visuelle simultanées de la balle, des bases et du coureur pour choisir les relais les plus intéressants. | <ul style="list-style-type: none"> ✗ <i>Mode de transmission de la balle</i> : nombre de passes imposé mini.(ex.:3), déplacement autorisé ou non balle en main (aucun pas, un pas, 3 pas... ✗ <i>Elimination des batteurs</i> : <ol style="list-style-type: none"> 1. Signal (cri, sifflet de l'arbitre) correspondant au retour de la balle dans une zone : à faire rouler dans le Petit Champ, cerceau du Gardien au centre du Petit champ ou près du batteur 2. Arrêt de volée 3. Coureur touché balle en main par un trimeur 4. Le trimeur attend balle en main et pied sur la base où le coureur est forcé d'arriver (base « forcée » car la précédente est occupée par un part.) |
|--|---|

Remarques pour aller vers le base-ball au collège :

- ➔ Dans le jeu de base-ball, il n'y a plus aucun « temps mort », la balle est toujours en jeu et à tout moment : un coureur sur base peut partir vers la base suivante, le trimeur en possession de la balle peut alors chercher à l'éliminer en la lançant à son partenaire le plus proche du coureur.
- ➔ La balle frappée par le batteur est lancée par un adversaire dans une zone de frappe (« strike ») qui correspond à un plan rectangle vertical délimité par la largeur d'une plaque au sol 40 cm environ (« marbre »), et dont la hauteur est comprise entre son genou et son épaule. Cette difficulté nécessite un apprentissage spécifique de la frappe, du lancer et passe par une étape où le lanceur est un partenaire.