Le baseball à l'école :

TAG BASEBALL

Le TAG BASEBALL niveau I

Organisation : deux équipes de 3 à 8 joueurs.

But du jeu :
Mettre la balle en jeu et courir le plus loin possible pour marquer des points avant d'être touché, balle en main, par un adversaire.

Règle :
Cf. BD ci-après.

Objectif pédagogique :
Apprendre simplement le jeu du baseball.

Simplifications possible pour le 1er niveau :
Laisser courir l'élève qui vient de mettre la balle en jeu, jusqu'à ce qu'il soit touché, balle en main, par un défenseur. Dès que le coureur est touché, il marque le nombre de points correspondant au dernier plot atteint.
Ceci oblige les défenseurs à arrêter le coureur et par conséquent à s'organiser au plus vite.

Progression pour la mise en jeu :
Niveau 1 : la balle est lancée à la main par l'élève.
Niveau 2 : la balle est frappée à l'aide d'une raquette de tennis.

Le TAG BASEBALL niveau II

Organisation : deux équipes de 3 à 8 joueurs.

But du jeu :
Mettre la balle en jeu et courir le plus loin possible pour marquer des points avant d'être touché, balle en main, par un adversaire.

Règle : Cf. BD ci-après.

Evolution par rapport au 1er niveau :

Si le coureur est touché hors d'un plot, il ne marque aucun point.

Si la frappe est attrapée de volée, le frappeur ne marque aucun point.

Objectif pédagogique :
Apprendre simplement le jeu du baseball en ajoutant des choix et des situations.

Progression pour la mise en jeu :
Niveau 2 : la balle est frappée à l'aide d'une raquette de tennis.
Niveau 3 : la balle du kit tag baseball est posée sur un support (le teeball), et frappée à l'aide de la batte du tag baseball.
Niveau 4 : la balle du kit tag baseball est lancée par un enseignant.
Niveau 5 : les enfants jouent au tag baseball de façon autonome.

Le TAG BASEBALL niveau III

Organisation : deux équipes de 3 à 8 joueurs.

Evolution par rapport au 2ème niveau :
Les règles restent les mêmes mais en utilisant un kit de matériel d'initiation au baseball (batte aluminium, gants, balle molles style « incredible »).
Les plots sont remplacés par des bases qui sont distantes de 12m à 16m selon l'âge et le niveau des élèves.

Objectif pédagogique :
Découvrir l'utilisation du matériel de baseball initiation.

Difficulté :
Niveau 6 : utilisation de la balle de baseball molle baseball (on peut commencer avec la balle de tennis bicolore rouge).

QUELQUES EXEMPLES DE JEUX DE PASSES (1)

La passe à 10

Organisation :
2 équipes de 3 à 10 enfants.

But du jeu :
Enchaîner 10 passes pour gagner, sans que l'équipe adverse intercepte la balle.

Objectif pédagogique :
Réussir à se faire des passes en tenant compte d'un adversaire, sans notion de temps ou d'espace au début.
Attraper la balle et adapter son lancer à la distance appropriée.
Amélioration de l'attraper avec les deux mains, la communication et les déplacements.

Règles :
Interdit de marcher avec la balle en main.
Ne pas sortir des limites du terrain, ne pas taper sur celui qui est en possession de la balle.
L'utilisation de gants de baseball favorisera la familiarisation au matériel de baseball.

Evolutions possibles :
Du ballon à la balle de baseball rend le jeu plus complexe.
Tolérer ou non la balle échappée (balle au sol = balle perdue ou non).
A main nue ou avec un gant de baseball.
Impliquer plus d'enfants en interdisant la passe à celui qui vient de la faire.
Intégrer une notion de temps, par exemple 5 secondes pour faire une passe.

QUELQUES EXEMPLES DE JEUX DE PASSES (2)

Le jeu du relais

Organisation :
Aligner les enfants par équipe de 2 à 10.

But du jeu :
Faire des passes en passant par chaque enfant et revenir au point de départ, ou plusieurs aller-retour, le plus rapidement possible.

Objectif pédagogique :
Réussir à attraper et relancer la balle en collaborant avec ses partenaires.

Evolutions possibles :
De la balle molle à main nue à la balle de baseball avec un gant.
Diminuer le nombre d'enfant par équipe et augmenter le nombre d'aller-retour.
Augmenter la distance entre chaque enfant.

QUELQUES EXEMPLES DE JEUX DE PASSES (3)

L'horloge

Organisation :
Deux équipes, l'une placée en cercle, l'autre en file indienne à 5 mètres du cercle.

But du jeu :
Au signal les enfants qui sont sur le cercle se passent la balle et comptent les tours effectués.
Pendant ce temps, les enfants qui sont en file indienne font le tour du cercle en courant le plus vite possible en touchant chaque base, l'un après l'autre.
Le jeu s'arrête quand toute l'équipe a couru ; à ce moment, nous retenons le nombre de tours parcourus par la balle.
Les deux équipes changent de rôle et l'équipe qui a fait le plus de passes a gagné.

Objectif pédagogique :
Réussir à faire des passes avec une notion de temps (course contre l'adversaire).
Courir en touchant chaque base.

Evolutions possibles :
De la balle molle à main nue à la balle de baseball avec un gant.
Augmenter le nombre d'enfant par équipe et la taille du cercle.

QUELQUES EXEMPLES DE JEUX DE PASSES (4)

Les transporteurs

Organisation :
Deux équipes disposées en ligne avec un sceau de balles de part et d'autre (sac plein au départ et vide de l'autre côté).

But du jeu :
Au signal, l'équipe qui a réussi a acheminer toutes les balles à l'autre extrémité, gagne.

Objectif pédagogique :
Faire des passes et faciliter la tâche à son partenaire. Etre précis et rapide.

Evolutions possibles :
Augmenter les distances entre les enfants.
Ajouter une notion de temps avec par exemple, l'équipe qui a acheminé le plus de balles au bout de la chaine en 2 minutes.
Instaurer un déplacement, dans un sens prédéfini, en obligeant tous les enfants à, changer de rôle toutes les 3 balles arrivées au bout.

L'ultimate baseball

Organisation :
Deux équipes de 4 à 8 joueurs et deux zones d'en-buts .

But du jeu :
Faire des passes pour progresser et marquer un point en attrapant la balle dans l'en-but adverse.

Règle :

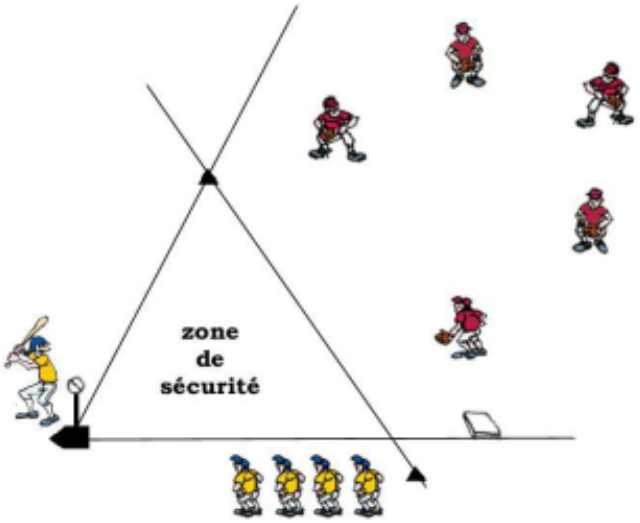
Le joueur en possession de la balle doit s'arrêter, 2 pas maximum, pour faire une passe.
Dès que la balle tombe au sol, le dernier joueur à l'avoir touchée, perd la possession de la balle.
Pas de contact autorisé, le défenseur ne peut toucher son adversaire.

Objectif pédagogique :
Réussir à faire des passes avec des partenaires en mouvement, avec une notion de temps et dans le but de s'approcher de l'en-but adversaire.

Evolutions possibles :
De la balle molle à main nue à la balle de baseball avec un gant.
Possibilité de simplifier en laissant jouer lorsque la balle tombe au sol.
Interdire la passe au joueur qui vient de la faire pour impliquer plus d'enfants.
Instaurer un nombre minimum de passes pour multiplier les phases de jeu.

Le Blastball niveau I

Organisation : deux équipes de 3 à 8 joueurs.



But du jeu :
Frapper la balle entre la base et le plot de gauche, au-delà de la zone de sécurité et atteindre la base avant que l'équipe adverse ait attrapé la balle.

Règle :

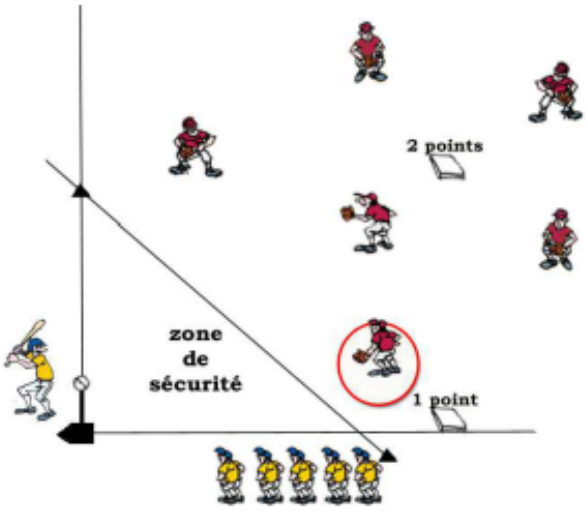
Une fois la balle attrapée, le défenseur crie « attrapé ». A ce moment si le coureur est arrivé à la base, il marque 1 point, sinon rien (et revient avec ses partenaires). Lorsque tous les enfants sont passés, les rôles s'inversent.

Objectif pédagogique :
Apprendre à mettre la balle en jeu et courir à la base.
Attraper les balles frappées et savoir se placer sur le terrain.

Evolutions possibles de la mise en jeu :
Niveau 1 : la balle est lancée à la main par l'élève.
Niveau 2 : la balle est frappée à l'aide d'une raquette de tennis.
Niveau 3 : la balle de tennis bicolore rouge est posée sur un support, le teeball, et frappée à l'aide d'une batte.
Niveau 4 : la balle de baseball molle est posée sur un teeball et frappée avec une batte.

Le Blastball niveau II

Organisation : deux équipes de 3 à 8 joueurs.



But du jeu :
Frapper la balle entre la base 1 et le plot de gauche, au-delà de la zone de sécurité et atteindre la base avant que l'équipe adverse ait ramené la balle au « blasteur » (joueur placé dans le cerceau).

Règle :

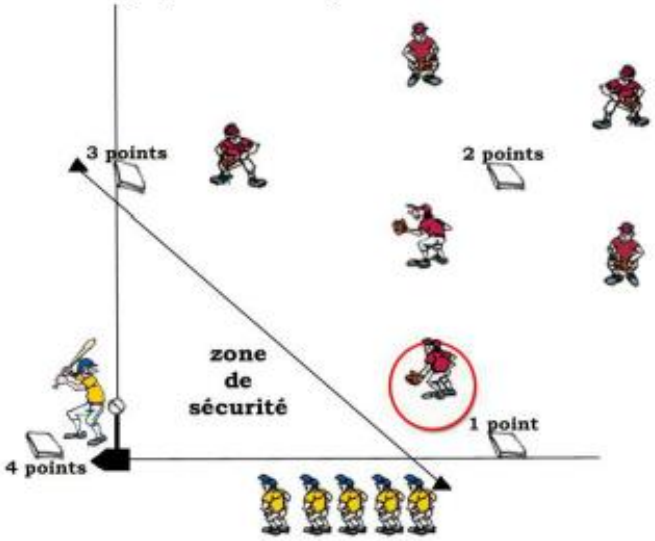
Une fois la balle frappée, l'élève doit courir à la base n°1 puis s'il le peut, tenter d'atteindre la base n°2 avant que la balle soit ramenée par les adversaires au « blasteur » (joueur dans le cerceau). Ce dernier annonce « attrapé » dès qu'il est en possession de la balle. A ce moment là, si l'élève coureur, n'est pas sur une base il marque 0 point, s'il est sur la base n°1, 1 point, s'il est sur la base n°2, 2 points. Lorsque tous les enfants sont passés, les rôles s'inversent.

Objectif pédagogique :
Frapper la balle et choisir de courir une ou deux bases.
Attraper les balles frappées et les faire parvenir au « blasteur » rapidement.

Evolutions possibles de la mise en jeu :
Niveau 1 : la balle est lancée à la main par l'élève.
Niveau 2 : la balle est frappée à l'aide d'une raquette de tennis.
Niveau 3 : la balle de tennis bicolore rouge, posée sur un support (le teeball), est frappée à l'aide d'une batte.
Niveau 4 : la balle de baseball molle, posée sur un teeball, est frappée avec une batte.

Le Blastball niveau III

Organisation : deux équipes de 3 à 8 joueurs.



But du jeu :
Frapper la balle entre les bases 1 et 3, au-delà de la zone de sécurité et atteindre une base avant que l'équipe adverse ait ramené la balle au « blasteur » (joueur dans le cerceau).

Règle :

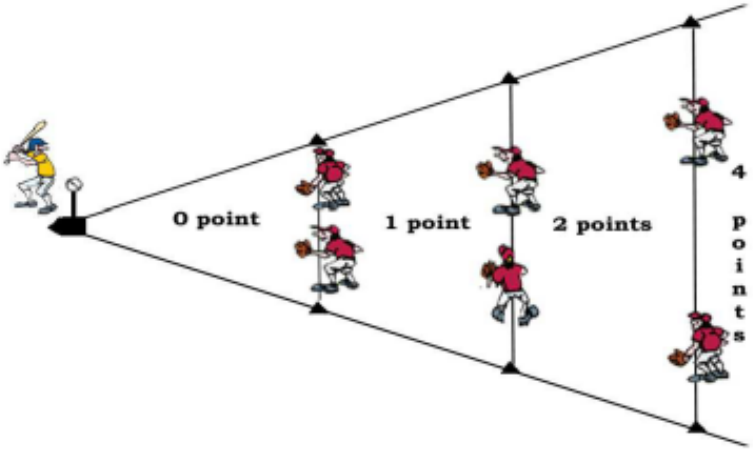
Une fois la balle frappée, l'élève doit courir à la base n°1 puis s'il le peut, tenter d'atteindre la base n°2, puis 3, puis 4, avant que la balle soit ramenée par les adversaires au « blasteur ». Ce dernier annonce « attrapé » dès qu'il est en possession de la balle. A ce moment là, si l'élève coureur, n'est pas sur une base il marque 0 point, s'il est sur la base n°1, 1 point, s'il est sur la base n°2, 2 points, 3ème base, 3 points, 4ème base, 4 points.
Lorsque tous les enfants sont passés, les rôles s'inversent.
Si la balle frappée est attrapée au vol par un défenseur, le frappeur marque 0 point.

Objectif pédagogique :
Frapper la balle et choisir de courir une ou plusieurs bases.
Attraper les balles frappées et les faire parvenir au « blasteur » rapidement.

Evolutions possibles de la mise en jeu :
idem que pour les étapes précédentes.

Le jeu des lignes

Organisation : deux équipes de 4 à 8 joueurs.



But du jeu :
Frapper la balle dans les espaces pour marquer des points.

Règle :

Les frappeurs passent à tour de rôle à la frappe pour tenter de marquer des points en frappant dans l'aire de jeu.
Les défenseurs, ici en rouge, empêchent leurs adversaires de marquer des points en attrapant la balle frappée de volée (= éliminé) ou avant la 1ère ligne (= éliminé).
Dès qu'il y a 3 éliminés, les rôles s'inversent.
Les points : balle frappée qui ne dépasse pas la 1ère ligne = 0 point (frappeur éliminé), 1 point = balle frappée entre la 1ère ligne et la seconde, 2 points = balle frappée entre la 2ème ligne et la 3ème, balle frappée derrière la 3ème ligne = 4 points.
Si le défenseur fait une erreur d'attraper = + 1 point pour le frappeur.

Objectif pédagogique :
Frapper la balle posée sur le support (teeball).
Attraper les balles frappées et savoir se placer sur le terrain.

Evolutions possibles :
Elargir l'angle du terrain ou espacer les lignes.
Niveau 1 : la balle est lancée à la main par l'élève.
Niveau 2 : la balle est frappée à l'aide d'une raquette de tennis.
Niveau 3 : la balle de tennis bicolore rouge, posée sur un support (le teeball), est frappée à l'aide d'une batte.
Niveau 4 : la balle de baseball molle, posée sur un teeball, est frappée avec une batte.