

Fiche d'exercices

Rendre le Baseball scolaire « dynamique »

Le baseball rencontre en général une forte adhésion des jeunes. Dans le même temps, s'exprime une certaine résistance de la part d'enseignants qui déplorent en particulier la passivité et le manque de dépense énergétique de leurs élèves. L'auteur propose quelques repères et astuces pratiques permettant d'y remédier.



« Ca ne bouge pas assez ! »
 « Au bout de dix minutes, les élèves commencent à s'asseoir » remarque fréquemment les enseignants de EPS en abordant le base-ball l'école. Son aspect séquentiel peut rendre a priori difficile le développement des ressources bioénergétiques. Par contre, la logique du jeu se prête parfaitement à l'enjeu premier de la formation des élèves concernant les processus d'élaborer des projets d'actions (1). Les élèves développent de façon prioritaire et concomitante les ressources informelles et décisionnelles au cours des situations de jeu qui vont se dérouler.
 Le baseball est une activité assez méconnue en France, tant du point de vue de son histoire culturelle, que des règles du jeu et des repères

techniques permettant de proposer des évaluations en fonction du niveau d'expertise des joueurs. S'agissant du développement des ressources bioénergétiques, comment rendre plus dynamique la pratique en milieu scolaire ?

ADAPTER LA MISE EN JEU

La dynamique du jeu est étroitement liée à la fréquence des balles contactées. Le lanceur et le batteur en sont les garants. Les situations pédagogiques destinées à améliorer les fondamentaux techniques pour lancer et frapper que nous pourrions proposer aux élèves, demandent un temps pratique et un matériel trop importants pour atteindre un degré d'efficacité suffisant en quelques semaines. Aussi, afin d'optimiser

la fréquence des balles frappées, nous préférons adapter la mise en jeu.

L'engin de frappe

La batte est l'engin le plus couramment utilisé par les élèves pour frapper les balles lancées (essentiellement pour des raisons de représentations liées à l'activité). Il convient néanmoins d'en adapter la taille et le poids au niveau d'expertise des élèves afin de ne pas perturber leur action de batter (déséquilibre, vitesse d'exécution non dynamique, retard de la batte lors du contact avec la balle, etc.) (2).

Il est parfois souhaitable de proposer à l'élève en difficulté une alternative à la batte de base-ball. La batte de cricket (plus large) ou une raquette de tennis pourront

1. Points marqués en fonction de l'engin de frappe

TEE-BALL				TOSS-DRILL			
Note X coefficient	Raquette	Batte cricket	Batte baseball	Raquette	Batte cricket	Batte baseball	
Individuel	6 ^e /5 ^e	—	0,9	1,0	0,9	1,0	1,1
	4 ^e /3 ^e	—	0,8	0,9	0,8	0,9	1,0
	2 nd /1 st	—	0,7	0,8	0,7	0,8	0,9
	Terminale	—	0,6	0,7	0,6	0,7	0,8
Coll.	Points produits	—	1	2	0,5	1	2
BALLE DONNÉE				BALLE LANCÉE (duel lanceur/batteur)			
Note X coefficient	Raquette	Batte cricket	Batte baseball	Raquette	Batte cricket	Batte baseball	
Individuel	6 ^e /5 ^e	1,0	1,2	1,3	1,2	1,4	1,6
	4 ^e /3 ^e	0,9	1,1	1,2	1,1	1,3	1,5
	2 nd /1 st	0,8	0,9	1,0	1,0	1,1	1,3
	Terminale	0,7	0,8	0,9	0,8	0,9	1,1
Coll.	Points produits	1	2	3	2	3	4

2. Adapter la permutation des équipes

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
3 attaquants retirés OU 4 points marqués	3 attaquants retirés OU 5 points marqués	3 attaquants retirés OU 6 points marqués

mettre l'élève en situation de réussite, augmentant son degré d'efficacité à la frappe.

Le lancer de la balle

Dans la logique du jeu, la relation entre le lanceur et le batteur est considérée comme un duel : « je lance la balle pour empêcher le batteur de la toucher ou de la mettre en jeu dans de bonnes conditions et je cherche à *retirer* (les mots en italiques dans le texte renvoient au lexique en dernière page) ce joueur ». Cette logique sportive (pratique UNSS ou fédérale), peut avoir l'effet « d'appauvrir » le jeu en cours d'EPS. A vouloir entrer dans un rapport d'opposition duelle, le lanceur a tendance à lancer des balles rapides au batteur, souvent au détriment de la précision de la *zone de prise*. Soit le batteur est retiré, ne parvenant pas à contacter les balles trop rapides pour lui, soit il se rend automatiquement en première base sur quatre mauvais lancers (*base sur balles*). Cette situation peut rapidement devenir ennuyeuse pour les élèves si l'enseignant n'y prend pas garde. Dès lors, l'utilisation d'un *tee-ball* (ou un cône) ou la mise en jeu par un partenaire sur le côté (*toss-drill*) pour valoriser le batteur est préférable.

Dans le cas où le lancer se fait de face, nous demandons au lanceur de le réaliser par en-dessous, en *slow pitch* dans la zone de prise matérialisée à l'arrière du *marbre* (photo titre). La balle n'est pas véritablement lancée : elle est donnée à frapper. Dans tous les cas, il est souhaitable que le lanceur ait à sa disposition 4 ou 5 balles afin d'offrir une cadence de lancer qui permette de rythmer le jeu lorsque la balle n'est pas contactée ou qu'elle est battée en territoire de fausses balles.

L'adaptation de la mise en jeu peut entrer en ligne de compte

dans l'évaluation du batteur. Selon le niveau de classe, en fonction de l'engin utilisé pour batter la balle et du type de lancer demandé, le batteur voit sa note pondérée (tableau 1).

Sur le plan individuel, sa note va traduire le niveau d'efficacité pour atteindre la première base uniquement grâce à sa propre frappe (3). Quant au niveau collectif, les points marqués par les partenaires grâce à la frappe (points produits) seront valorisés selon la mise en jeu choisie. Par exemple, le batteur qui aura battu en *toss-drill* avec une batte de cricket marquera un point. Ce même point aurait compté pour deux avec une batte de base-ball (tableau 1).

ADAPTER LA PERMUTATION DES EQUIPES

Parce que la constitution des équipes est rarement homogène, elle peut entraîner un rapport de force trop souvent favorable à l'une des deux équipes lors de la phase offensive. Pour rendre le baseball dynamique, il est important de ne pas laisser s'installer trop longtemps ce rapport de force déséquilibré. Il faut donc permettre une

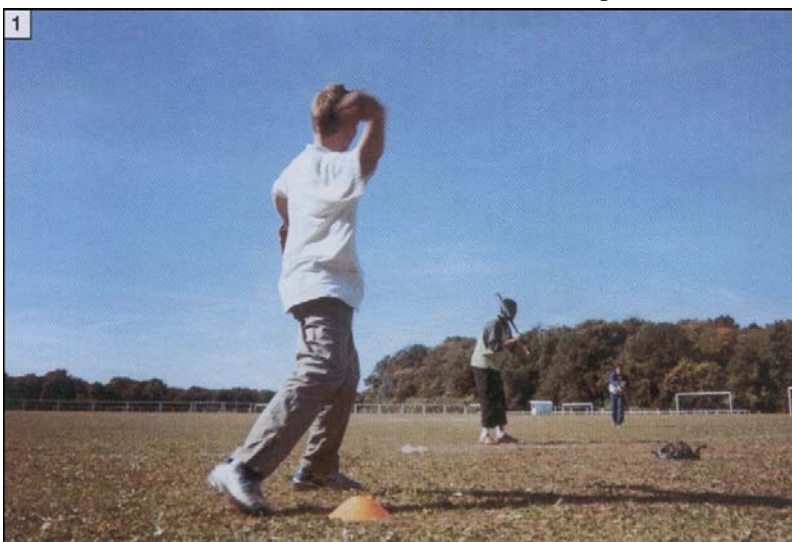
permutation attaque/défense rapide des deux équipes. Le temps passé à défendre sans succès (retraits d'attaquants) et le score « fleuve » infligé ont pour conséquence la démotivation de l'équipe. Les élèves commencent à s'asseoir. La permutation des équipes telle qu'elle est proposée en UNSS semble avantageuse pour pallier ce problème. Celle-ci s'effectue lorsque trois attaquants ont été retirés selon les règles définies au préalable ou lorsque l'équipe attaquante a marqué un nombre de points déterminés (6 en UNSS) (tableau 2).

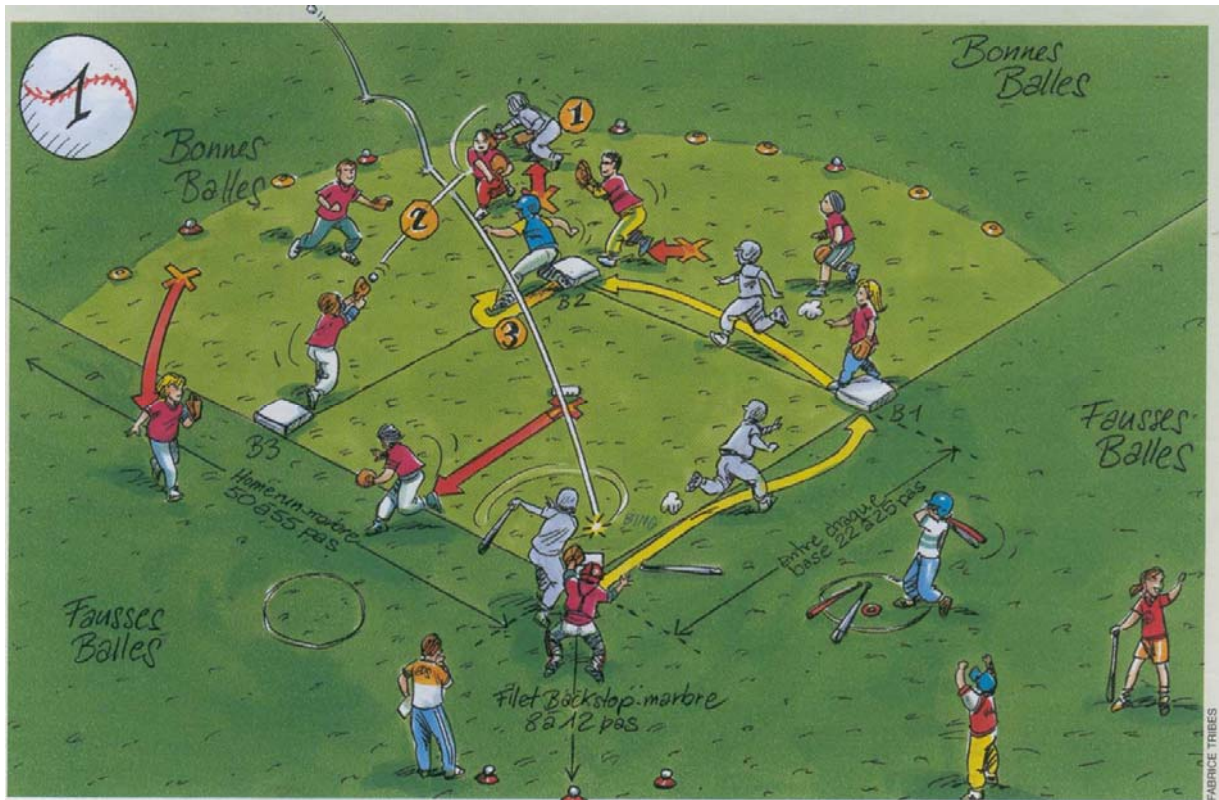
AMENAGER L'ESPACE JEU

Les distances que nous utilisons lors des matchs varient selon l'âge des élèves. A titre indicatif :

- l'éloignement entre chaque *base* est de 22 pas pour les 11-14 ans et de 25 pour les 15-18 ;
- l'arc-de-cercle de la ligne de *home run* est de 50 pas à partir du marbre (11-14) et de 55 (15-18) ;
- le filet arrière (*filet back-stop*) est situé de 8 (11-14) à 12 pas du marbre (15-18).

Le grillage de tour de circuit et le filet back-stop

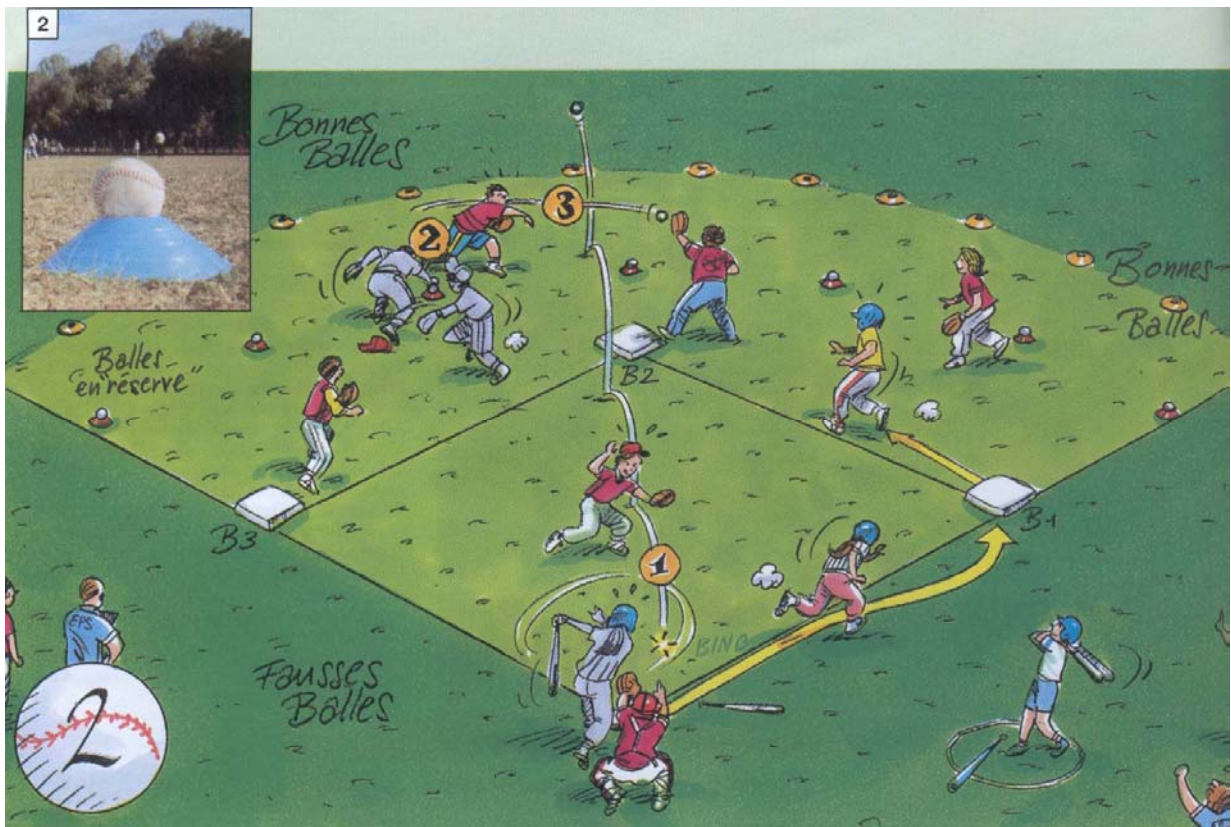




Le base-ball en milieu scolaire se pratique généralement sur une aire de jeu type terrain de football. De ce fait, les aménagements réglementaires du terrain (grillage en arc de cercle pour signaler la ligne de tour de circuit au fond du terrain et filet back-stop derrière le receveur) sont inexistant, ce qui

fausse complètement le rapport entre l'attaque et la défense. En effet, une balle frappée au sol avec puissance roulera beaucoup plus loin sur un terrain ne comportant pas de grillage ; offrant ainsi plus de temps au(x) coureur(s) pour progresser sur les bases. Avec la présence d'un grillage, la balle

aurait été stoppée. Pour y remédier, il est nécessaire de matérialiser à l'aide de coupelles (ou plots) la ligne de tour de circuit et le filet arrière, puis de placer des balles de « réserve » que les défenseurs (de champs extérieur ou le receveur) pourront mettre en jeu si la balle jouée roule



au-delà de ces plots (photo 1).

Les joueurs en défense ne jouent qu'avec une seule balle dans l'enceinte du terrain (celle qui est la plus proche), le jeu se poursuit jusqu'à ce que la défense retire ou bloque la progression des coureurs sur base. Les attaquants peuvent, quant à eux, profiter des maladresses défensives pour progresser sur base avec la possibilité de se faire retirer (dessin 1).

Jouer en groupes restreints

Il arrive parfois de proposer le base-ball à un groupe restreint de joueurs (ou de former plus de deux équipes afin de multiplier les rencontres).

L'effectif réduit permet à l'élève de s'impliquer davantage dans le jeu. A ce moment-là, le rapport de force se pose en terme d'espace. Conserver le même espace de jeu faciliterait la tâche des attaquants, les défenseurs peu nombreux ayant une surface à défendre trop importante.

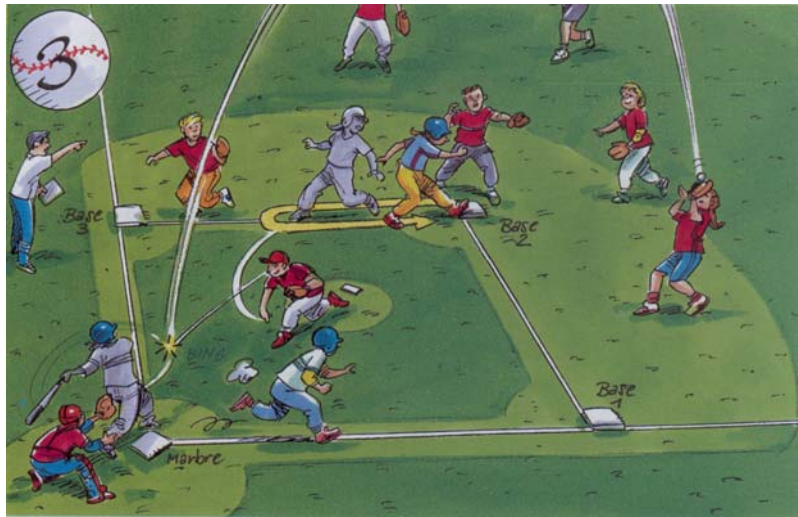
Augmenter l'espace d'attaque (la distance entre bases) ne faciliterait pas la tâche des défenseurs pour autant, leur espace étant toujours aussi important.

Réduire l'espace à défendre peut s'avérer intéressant, certes avec le risque de voir trop d'attaquant « frapper des tours de circuit ». Or le *home run* doit rester un coup de batte « exceptionnel ».

Nous proposons la création de deux espaces interpénétrés distincts, sur le modèle des balles de réserve. La distance de la ligne de tour de circuit pour l'espace d'attaque est conservée permettant ainsi au batteur de rechercher le tour de circuit sur un excellent coup de batte. Nous plaçons à l'intérieur de cet espace plusieurs balles de réserve que les défenseurs pourront jouer si la frappe est lointaine (mais pas en *home run* : dessin 2, photo 2).

ADAPTER LES REGLES D ACTIONS

A ces aménagements de l'activité, peut s'ajouter la mise en place des règles de jeu (dites règles d'actions) visant à offrir une



continuité des actions offensives et défensives.

Le retour du coureur en jeu forcé sur attrapé de volée

Si le coureur est parti à la base suivante sur la frappe de son partenaire, et que la balle est attrapée de volée par un défenseur (même en territoire de fausses balles), alors il doit revenir toucher la base quittée avant qu'un défenseur en possession de la balle ne la touche. Il s'agit d'un retour en *jeu forcé*, et dans le cas contraire, le coureur sera retiré.

Cette règle de jeu oblige les coureurs sur base à prendre une information sur la trajectoire de la balle frappée par leur batteur. Il ne s'agit plus de courir le plus vite possible à la base suivante sans se soucier de la balle (frappe, puissance, trajectoire). Dans l'élaboration et l'anticipation des projets d'actions indispensables en baseball (compte tenu de la forte pression temporelle), les coureurs émettent l'hypothèse de jeu suivante : « si la balle est attrapée de volée, alors, le batteur est retiré et je dois revenir à la base que j'occupais au moment de la frappe, en jeu forcé avec risque d'élimination possible » (dessin 3).

« Tagger » une base sur attrapé de volée

Dans l'évolution des règles d'actions permettant une progression du niveau de jeu, la règle du « tag »

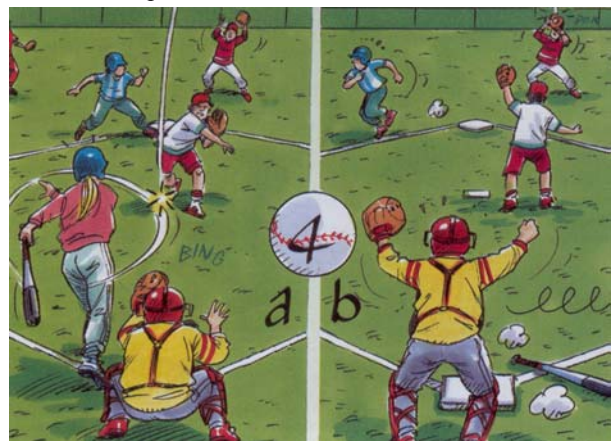
de base permet une continuité des actions offensives, obligeant de fait les défenseurs à une plus grande vigilance. En effet, tout coureur peut se rendre à la base suivante, à condition de rester au contact de sa base et ne partir qu'une fois la balle attrapée de volée, et ce même en territoire des fausses balles. Pour le retirer, il faudra le toucher entre deux bases avec la main qui contrôle la balle (application de la règle permettant de retirer un coureur en jeu non forcé, dessin 4).

La mise en place de ces deux règles d'action d'is un second cycle d'enseignement donne davantage de continuité au jeu.

Bloquer le jeu

Il demeure nécessaire d'en donner la possibilité aux élèves, notamment en vue d'un travail de régulation-rémédiation toujours utile entre deux séquences de batter.

Quand il n'y a plus aucune possibilité de jeu défensif, nous proposons que le jeu soit bloqué en touchant non pas la base précédent le coureur le plus avancé (« base bloquée », « base brûlée », etc.) mais le coureur lui-même en



contact sur sa base (l'arbitre annonce alors « pas de jeu »). Cela répond d'avantage, à notre avis, à la logique du jeu qui suppose avant tout que les défenseurs surveillent un coureur et le dissuadent de progresser. Tant que le coureur n'est pas touché sur une base par un défenseur en possession de la balle, il peut chercher à progresser en jeu non forcé jusqu'à la base suivante. Cela éviterait également une confusion fréquente chez les élèves qui consiste à croire qu'une fois la base « bloquée » (règle purement imaginaire), le coureur ne peut plus s'y rendre à nouveau. Autrement dit, il paraît plus simple de retenir la règle de jeu suivante : « si le coureur est touché entre deux bases par un défenseur en possession de la balle, il est retiré. S'il est touché en étant en contact avec une base, il est simplement

bloqué dans sa progression et bloque le jeu par la même occasion ».

Dans un premier temps, il peut-être intéressant de demander à la défense de toucher tous les coureurs pour bloquer le jeu. Cela encourage la vigilance et la couverture des joueurs en défense et augmente les tentatives de progression de base de la part des coureurs qui, bien souvent, restent spectateurs après une base atteinte. Puis par la suite, toucher le coureur le plus avancé sur base suffit à bloquer l'ensemble des coureurs. Enfin, à un niveau confirmé, rare dans le milieu scolaire, le jeu n'est plus bloqué.

L'enjeu de formation des élèves lors d'un cycle de baseball se situe en priorité dans le développement des ressources informationnelles et décisionnelles. Cependant, il n'en

demeure pas moins nécessaire de rendre le jeu plus dynamique afin de motiver les élèves. En agissant sur les données intrinsèques à l'APS (aménagement du milieu, adaptation du contrat collectif, mise en place des règles d'actions spécifiques, etc.), l'enseignant pourra éviter une mise en action parfois trop passive et des temps morts trop fréquents, à condition de veiller comme dans tous les autres sports collectifs, à l'équilibre dans le rapport de force des équipes.

Robert Brunard

Photos : Auteur

Illustrations : Fabrice Tribes

Extrait de la Revue EP.S n°312, mars-avril 2005, pp. 21-25

www.revue-eps.com

- (1) Brunard R., Elsensohn E., Parada R., Baseball, Coll. De l'école aux associations, Editions Revue EP.S, 2001, p. 37.
 - (2) Pour information, nous conseillons une batte aluminium de 60 à 66 cm pour les 9–12 ans, de 66 à 71 cm pour les 14-15 ans et de 71 à 81 cm au-delà.
 - (3) Brunard R., Elsensohn E., Parada R., op. cit., p. 112.
- Voir également : FFBSC, coordonné par Elsensohn E., « Baseball, dossier technique et pédagogique », in Revue EP.S n°245, janvier-février 1994.

Lexique et actions de jeu

Attrapé de volée: action défensive consistant à attraper la balle frappée avant le rebond, aussi bien dans les territoires des bonnes balles que dans celui des fausses balles.

Base: le jeu en comprend trois qu'il s'agit de toucher dans l'ordre, avec n'importe quelle partie du corps pour faire marquer un point à son équipe. Une base ne peut être occupée que par un joueur à la fois. Tout coureur sur une base ne peut être éliminé.

Base sur balles: le batteur va en première base lorsque le lanceur effectue 4 lancers hors zone de prise, à condition que le batteur ne cherche pas à les contacter (aucun élan).

Fausse balle (ou foul ball) : balle frappée ou amortie par le frappeur en territoire des fausses balles. Toute action éventuellement entreprise est annulée et chaque attaquant reprend la position qu'il avait avant le lancer.

Home run: frapper une balle directement (sans rebond) derrière la ligne de tour de circuit. Aucun retrait n'est possible.

Jeu forcé: le coureur est obligé de quitter sa base car il n'existe pas de base libre entre lui et le marbre.

Jeu non forcé: le coureur peut choisir de quitter ou de rester sur sa base car au moins une base entre lui et le marbre est libre et donc accessible à un partenaire.

Lanceur (ou pitcher) : joueur défensif, chargé d'effectuer des lancers à son receveur. Placé sur le monticule, il doit avoir un pied en contact avec la plaque au moment du lancer vers le marbre.

Marbre: pentagone en caoutchouc où se positionne le batteur. Il est le but significatif à atteindre par les coureurs pour marquer un point.

Receveur (ou catcher) ; joueur défensif accroupi derrière le marbre, chargé principalement d'attraper la balle lancée par son lanceur.

Retirer: on parle de retrait du coureur pour qualifier son élimination.

Tagger une base: action consistant à toucher une base.

Tee-ball: support vertical sur lequel est placée une balle en vue de la frapper.

Toss-drill: type de mise en jeu par un partenaire situé sur le côté du marbre. La balle lancée en cloche permet au batteur un contact plus facile.

Zone de prise (ou zone de strike) : volume virtuel globalement défini en largeur par celle du marbre et en hauteur par celle comprise entre les genoux et les aisselles du batteur.