

Thème : Relation situation de jeu global / situations « dérivées » pour construire des compétences spécifiques

RÔLES	CONSTATS dans le jeu « thème »	COMPETENCES SPECIFIQUES à construire	SITUATIONS « dérivées »	OBSERVABLES (pour fiche observation)				
BATTEUR	<u>Batteur :</u> Frappe de balle aléatoire	<u>Batteur :</u> - Frappe maîtrisée (<i>habiletés</i>) - Frappe maîtrisée en fonction du placement des trimeurs et des qualités des trimeurs (<i>régler le problème de la prise d'info insuffisamment efficace au moment du lancer</i>).	Frappe de balles dans des zones définies (distance et angle) Frappe de balle dans la zone libre	1. Zones à points 2. Enchaînement de zones différentes Au coup de sifflet, 3 trimeurs occupent 3 des 4 zones matérialisées, le batteur doit lancer dans la zone libre pour obtenir 1 pt				
	<u>De base/base :</u> Batteur spectateur de son lancer ; Inhibition des actions due à la peur d'être éliminé / Une course « en aveugle ».	<u>De base/base :</u> -Enchaînement des actions frapper/lâcher la batte et courir. -Une course organisée en fonction du traitement des informations	Balle au chasseur avec bases	Le lanceur court de base en base pour obtenir le maximum de points avant d'être touché.				
	<u>Au sein de l'équipe</u> Un passage désordonné des batteurs agissant d'une manière individuelle	<u>Au sein de l'équipe</u> -Construction de plan d'action à court terme. -Stratégie de passage des batteurs	non	→ observations dans le jeu « global »				
TRIMEUR	Trimeur subit la réception (pas d'anticipation) et effectue des passes explosives Trimeurs désorganisés	Déplacement en fonction de la trajectoire de la balle afin d'être présent au point de réception Passes ajustées / partenaire (<i>construire la notion de distance de passe</i>) Placement des joueurs afin d'occuper efficacement tout l'espace de jeu	Défi à 2 équipes de trimeurs (2 espaces en //) <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">A</td> <td style="text-align: center;">équipe des trimeurs B</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">B</td> <td style="text-align: center;">équipe des trimeurs A</td> </tr> </table>	A	équipe des trimeurs B	B	équipe des trimeurs A	Au coup de sifflet, chacun des 2 batteurs envoie la balle dans le terrain, chaque équipe de trimeurs s'organise pour ramener la balle le plus vite possible au départ (avec des passes). Chaque batteur est choisi dans l'équipe adverse (voir schéma)
A	équipe des trimeurs B							
B	équipe des trimeurs A							