







## SP Le batteur



<b>Compétences visées :</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lire une trajectoire de balle pour synchroniser l'action de batter</li> <li>• Frapper la balle le plus loin possible dans les 90°</li> </ul>	<b>APSA</b>  Niveau	<b>Baseball</b>  C4 N1 / 2
<b>BUT (pour élève)</b>	J'ai réussi si (3 niveaux de réussite correspondant aux 3 niveaux de maîtrise de la compétence)	<b>Contenus d'enseignement / principes d'efficacité / règles d'or (à mettre en œuvre pour réussir)</b>		
Batter le plus loin possible	 <p><b>Médaille de BRONZE</b> partiellement atteint ou fragile 3/5</p>	<p><u>Pour le batteur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je me place avec la batte au-dessus du marbre : main droite au-dessus de la main gauche si je suis droitier et bras tendus + je montre ma batte au lanceur</li> <li>• J'arme lorsque je suis prêt à batter</li> <li>• Je lis la trajectoire le plus tôt possible pour batter au bon moment pour frapper la balle</li> <li>• J'écoute les consignes de mon coach à chaque passage : balle trop haute, trop basse, trop courte, pas dans l'axe ou bonne balle</li> </ul> <p><u>Pour le lanceur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Je vise une zone comprise entre les épaules et les genoux du batteur passant par l'axe du marbre : zone montrée par la batte du batteur avant qu'il arme</li> </ul>		
	 <p><b>Médaille d'ARGENT</b> atteint ou satisfaisant 4/5</p>			
	 <p><b>Médaille d'OR</b> Dépassé ou très bonne maîtrise 5/5</p>			
<b>Description de la tâche / consignes</b>		<b>Organisation</b>	<b>Comportements observés</b>	
<p>Chaque joueur va réaliser 10 passages consécutifs à la batte.</p> <p>Des plots sont placés pour matérialiser le marbre et l'angle des 90°</p> <p>Le coach se place dans l'axe du lancer (lanceur/batteur) en arrière du batteur(5m) et conseille son camarade</p> <p>5 passages d'essai</p> <p>Puis 5 passages pour faire la note /5</p>		<p>🕒 <b>Temps 15'</b></p> 	<p><b>Le batteur frappe trop tôt ou trop tard</b> Le coach peut donner un signal sonore pour batter : top</p> <p><b>Le batteur ne batte pas dans l'angle des 90°</b> Vérifier l'orientation des épaules du batteur</p> <p><b>Le batteur frôle la balle mais elle sort en arrière de la batte</b> Demander de frapper plus fort par une action de haut en bas</p> <p><b>Le lanceur fait des balles trop courtes/ trop basses/ trop hautes</b>  Laisser la possibilité de se rapprocher pour être plus précis</p>	