

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p>Niveau 3 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément le vol de base face à une défense qui cherche l'élimination la plus directe possible dans le respect des règles.</p>		<p>Match sur un terrain de 20m x20m minimum (distances de base à base) ; équipes de 7 joueurs au minimum ; plaque du lanceur située à 8m au moins du marbre ; balles adaptées à la pratique scolaire. Equipes dont le rapport de force est équilibré à priori. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres. Les règles sont celles du Base-ball (avec une tolérance pour la règle concernant le 3ème strike et pour les arrêts en bases 2 et 3).</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION de 0 à 9points	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 3 de 10 à 14 points de 15 à 20 points	
Points : 8	<p><i>Efficacité de l'organisation collective</i> En Défense (3 points) En Attaque (3 points) Gain des rencontres (2 points)</p>	<p>0 à 2.5 pts Défense qui récupère la balle et enchaîne des actions individuelles désordonnées. Quelques joueurs gagnent des bases mais peu de points marqués.</p>	<p>3 à 4,5 pts Défense qui cherche à s'organiser mais ne parvient pas à éliminer un coureur. L'attaque marque des points principalement sur les erreurs des adversaires.</p>	<p>5 à 6 pts Défense organisée en vue de l'élimination systématique du coureur le plus proche de l'endroit où a été récupérée la balle. L'attaque utilise efficacement le vol de base pour marquer des points.</p>
Points : 6 Note individuelle	<p><i>Actions individuelles en Défense</i></p>	<p>0 à 2.5 pts L'élève suit le jeu mais commet des erreurs d'appréciation quand il attrape ou relance. <u>Lanceur</u> : a du mal à atteindre la zone de prise.</p>	<p>3 à 4,5 pts L'élève réussit irrégulièrement à rattraper et relancer en vue d'éliminer un attaquant. <u>Lanceur</u> : lance irrégulièrement dans la zone de prise.</p>	<p>5 à 6 pts L'élève adapte son placement pour rattraper et relancer de façon efficace. Il utilise les joueurs relais à bon escient. <u>Lanceur</u> : lance régulièrement dans la zone de prise.</p>
Points : 6	<p><i>Actions individuelles en Attaque</i></p>	<p>0 à 2.5 pts <u>Batteur</u> : réussit rarement ses frappes. <u>Coureur</u> : n'exploite pas les possibilités offertes, ne prend pas de risques.</p>	<p>3 à 4,5pts <u>Batteur</u> : frappe régulièrement en champ intérieur. <u>Coureur</u> : tente des vols de bases.</p>	<p>5 à 6 pts Batteur : discrimine les bonnes balles des mauvaises, est capable de frapper en champ extérieur. <u>Coureur</u> : exploite toutes les situations favorables pour avancer (vol de base)</p>