

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>Niveau 4 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par l'exploitation des situations pour avancer et/ou faire avancer ses partenaires face à une défense structurée (postes) permettant l'élimination la plus rapide possible.</p>		<p>Matches 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 (ces normes peuvent être augmentées pour être adaptées au niveau des candidat(e)s ; les balles sont adaptées à la pratique scolaire. Equipes dont le rapport de force est équilibré à priori. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres. Chaque équipe adopte un projet d'organisation collective en attaque et en défense</p> <p>Les règles sont celles du Base-ball</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4	
		de 0 à 9 points	de 10 à 16 points	de 17 à 20 points
Points : 10	<p>Pertinence de l'organisation collective</p> <p>En Défense (4 points) En Attaque (4 points) Gain des rencontres (2 points)</p>	<p>Le projet d'organisation est inefficace</p> <p>*Défense qui cherche à s'organiser mais qui ne parvient pas à éliminer un coureur. *Ordre de passage à la batte non judicieux. *L'attaque marque des points principalement sur les erreurs des adversaires</p>	<p>Le projet d'organisation est identifiable et adapté</p> <p>*Défense organisée en vue de l'élimination du coureur le plus proche de l'endroit de récupération de la balle. *Ordre de passage à la batte réfléchi *L'attaque tente régulièrement le vol de base pour marquer ou avancer.</p>	<p>Le projet d'organisation tient compte de l'équipe adverse et se révèle efficace</p> <p>*Défense organisée en vue de l'élimination la plus pertinente d'un ou de plusieurs joueurs sur une même action. *Ordre de passage à la batte organisé et efficace *Exploitation efficace les situations pour avancer et/ou faire avancer ses partenaires *Exploitation efficace des « subtilités » du règlement.</p>
Points : 6	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective en Défense</p>	<p>Joueur intermittent (0 à 2.5 points)</p> <p>*<u>Lanceur</u> : lance irrégulièrement dans la zone de prise. *L'élève suit le jeu sans anticiper et participe épisodiquement à la défense.</p>	<p>Joueur engagé et réactif (3 à 4.5points)</p> <p>*<u>Lanceur</u> : lance régulièrement dans la zone de prise. *L'élève s'organise pour participer à une relance qui vise à stopper ou à éliminer le coureur le plus avancé. *L'élève connaît les exigences des postes.</p>	<p>Joueur ressource, (5 à 6 points) organisateur et décisif</p> <p>*<u>Lanceur</u> : est capable de varier ses lancers. *L'élève décide et exécute rapidement en fonction de la situation *L'élève mobilise ses ressources en fonction des exigences du poste choisi.</p>
Points : 4	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective en Attaque</p>	<p>*<u>Batteur</u> : réussit irrégulièrement ses frappes. *<u>Coureur</u> : n'exploite que les situations très favorables pour avancer, ne prend pas de risques.</p>	<p>*<u>Batteur</u> : frappe régulièrement et efficacement. *<u>Coureur</u> : Exploite les situations favorables pour avancer, tente des vols de base mais ne contrôle pas toujours sa course.</p>	<p>*<u>Batteur</u> : varie, contrôle, oriente ses frappes en fonction du placement de ses partenaires afin de mettre la défense en difficulté. *<u>Coureur</u> : anticipe et enchaîne rapidement les actions, il leurre/feinte pour provoquer des erreurs dans la défense, il prend des décisions rapides et efficaces.</p>