



Jeux de batte

Bat games



"Cricket bat"

© copyright 2003-2008 Phillip Blackman. All rights reserved

Introduction

Les jeux de batte, porteurs d'une forte connotation culturelle anglo-saxonne sont pratiqués en France encore de manière confidentielle, notamment à l'école élémentaire et pourtant...

...Si cricket, rounders, baseball et softball sont des sports pratiqués dans les pays anglophones, en revanche, la thèque est un jeu bien français qui possède un nombre certain d'adeptes et qui continue de faire les beaux jours des activités de plein air des camps de scoutisme et des centres de vacances...

...Leur découverte s'inscrit tout à fait dans le cadre réglementaire, dans le domaine de compétences « S'affronter individuellement ou collectivement », dont une des principales est « coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif »...

...Leur pratique est peu gourmande en matériel et peu exigeante en installations...

...Leur nombre de joueurs varie entre 10 et 30, ce qui ne peut qu'être un atout supplémentaire pour les mettre en place avec une classe complète, ou une école à faible effectif...

...De même la différence des tâches proposées dans le jeu permet d'intégrer des enfants d'âges différents, un plus notable pour les classes à plusieurs niveaux...

...Autre avantage, et non des moindres, leur adaptation au niveau scolaire permet une pratique complètement mixte, l'absence de contact physique direct pouvant être un élément favorisant...

...Dans d'autres départements, il existe déjà des rencontres mises en place par l'USEP et des collègues CPC...

...Un des objectifs fondamentaux de l'EPS à l'école est d'enrichir le patrimoine culturel par la pratique de jeux traditionnels...

...Autant d'arguments qui plaident en leur faveur... Donnons-leur la place qu'ils méritent...

ALORS, À VOS BATTES !

Un peu d'histoire

L'ensemble de ces jeux peut être catégorisé en « jeux de batteurs et de trimeurs ». On peut les décrire ainsi : deux équipes opposées alternent dans **deux rôles dissymétriques** : une équipe de batteurs (ou lanceurs) affrontent successivement une équipe de trimeurs qui doivent coopérer pour éliminer le batteur qui va devenir coureur une fois son lancer effectué.

Les batteurs frappent la balle dans la perspective de la mettre hors de portée des trimeurs et doivent parcourir une distance dans un environnement qui peut être périlleux avant que la balle récupérée par les trimeurs ne les arrête dans leur progression.

Il est difficile de savoir précisément à quand remonte la naissance des premiers jeux de batte, de nombreux témoignages attestent de l'existence de jeux avec bâton et balle à travers l'histoire et le monde.

Le **cricket**, né en Angleterre, s'est largement répandu dans les pays du Commonwealth. Ses origines obscures remonteraient au 12^{ème} siècle. Les grandes règles de base ont été codifiées en 1789, et sont toujours en vigueur aujourd'hui. Le premier match international de cricket a eu lieu en 1844.

Il est intéressant de noter que dans son ouvrage « Jeux d'adolescents » (Hachette - 1858), G. Belèze le mentionne ainsi :

«Du reste, le jeu de la crosse n'est pas un jeu national ; il n'a pas pris naissance dans notre pays : il est d'importation étrangère, il nous vient des Anglais, chez lequel il est connu sous le nom de *cricket*. Les Anglais sont passionnés pour le cricket, qui se joue de bien des manières et qui est soumis à des règles fort compliquées. Cependant il s'est introduit chez nous, mais il est peu pratiqué par les écoliers. »

Les **rounders** sont eux aussi britanniques. La 1^{ère} mention écrite de cette discipline date de 1744 ; il s'agit d'un court texte illustré d'une gravure représentant le jeu dans un livre pour enfants de J. Newberry. Les règles du jeu sont publiées pour la 1^{ère} fois en 1828. Il est pratiqué depuis en Angleterre, dans les colonies anglaises d'Amérique et en Irlande depuis plus récemment. Ce sport serait à l'origine du baseball.

Plusieurs pays revendiquent le départ de jeux organisés de **baseball**. Pour les USA, le jeu aurait été inventé en 1839. Le premier club de balle, « The Knickerbockers » fut créé à New York par Alexander Cartwright en 1845. Celui-ci élaborera ensuite les règles et devint le vrai fondateur du baseball moderne.

Le baseball fut introduit en Angleterre en 1890 par Spalding, grand joueur professionnel américain. La vague envahit alors l'Europe avec l'éclosion de plusieurs fédérations : 1890 en Angleterre, 1912 en Hollande, 1923 en Belgique et 1924 en France.

Le premier match international de baseball a eu lieu en 1929.

Le **softball** est une variante essentiellement féminine du baseball et se joue avec une balle plus grosse (taille d'un pamplemousse).

Jeux de batte : le matériel

Le cricket



La batte



Elle est faite en saule, plate d'un côté, bombée de l'autre. Le manche est recouvert traditionnellement de rotin (remplacé de plus en plus par un grip en caoutchouc, surtout pour les modèles junior). La largeur de la batte est de 10,8 cm, pour une longueur totale maximum de 96,5 cm.

La balle



Elle est composée à l'intérieur d'un noyau de liège entouré de caoutchouc, enveloppé de cuir, un peu comme celle de baseball, mais le cuir est plus épais, et partagé en deux hémisphères cousus. Traditionnellement, la balle est teinte en rouge et la couture est blanche. Elle pèse environ de 156 grammes à 163 grammes. Les balles blanches sont maintenant autorisées (surtout pour les matchs en nocturne sous lumière artificielle)



Casque pour le batteur, gants et jambières pour le batteur et le receveur. Traditionnellement, lors du jeu avec une balle rouge, les joueurs doivent être vêtus de blanc.



Les guichets (*wickets*)



Un guichet est composé de trois bâtons (*stumps*) fichés en terre surmontés de 2 témoins (*bails*) qu'il faut faire tomber.



Les rounders



La batte



Elle peut être de n'importe quelle longueur sans excéder 46 cm et sa largeur maximale est de 17 cm.
La batte peut être en bois ou en

aluminium. Les grips ou les protections de manche doivent être sans danger et adaptés au jeu.

La balle



La balle est ronde, blanche avec une circonférence de 18 à 20 cm. Elle doit peser entre 65 et 85 g.

Pas d'équipement spécifique, si ce ne sont des chaussures adaptées à la course sur herbe

La base

La base est constituée par un poteau, habituellement en bois ou en métal, placé dans un socle amovible.



Le baseball



La batte

Il existe deux types de battes, une en aluminium, une en bois, seules les battes en bois sont autorisées dans le base-ball professionnel.



Les battes en bois sont composées de différents matériaux :

- la partie qui sert à tenir la batte, le manche, est en rotin ou en caoutchouc, afin de protéger les mains des secousses de la frappe
- la partie qui sert à frapper la balle est en bois de saule. La batte a un diamètre de 6,98 cm pour une longueur de 106 cm

La balle



La balle pèse environ de 142 grammes à 156 grammes. Elle est composée à l'intérieur d'un noyau de liège entouré de caoutchouc, à l'extérieur de cuir de vache ou de cheval cousu avec du fil de couleur rouge. La vitesse d'un lancer de balle peut atteindre 145 km/h.

Le batteur



Le casque du batteur est en plastique solide, rembourré à l'intérieur. La protection de l'oreille est renforcée du côté de la tenue de la batte.



Le receveur
Le receveur, lui, porte un gant en cuir très rembourré, assez rigide, il a la forme d'une grande main aux doigts repliés. Il lui permet d'attraper la balle



Le receveur et l'arbitre portent un masque pour protéger leur visage. Il est constitué d'une armature en métal et est rembourré de mousse à l'intérieur

Le plastron sert à protéger le torse du receveur. Il est rembourré de mousse compacte





Le softball



La batte



Elle est très semblable à celle de baseball.
Elle est en métal ou matériau composite et varie en poids et taille. Le Softball féminin Fastpitch (ou balle rapide) recherche des battes légères alors que le Softball masculin slowpitch, des battes plutôt lourdes.

La balle



Contrairement à ce que peut laisser penser le nom, la balle de softball est aussi dure que celle de baseball.

Sa taille, plus importante, varie de 11" (pouces) de circonférence pour les équipes jeunes à 12" pour les seniors (30,15 à 30,80 cm). Son poids se situe entre 168 et 198 grammes.

Les équipements

Ils sont sensiblement les mêmes que ceux du baseball.

À noter qu'aux USA, le softball est un sport essentiellement pratiqué par les femmes.

Les Bases (idem baseball)



Au nombre de trois, espacées de 18 mètres les une des autres, et formant un carré, elles indiquent le chemin que doivent suivre les coureurs pour qu'une fois revenus sur le lieu de départ, un point soit marqué par l'équipe. Les coureurs doivent les toucher ou s'y arrêter sous peine d'élimination.

À ajouter aux bases, la plaque du lanceur (rectangulaire) en caoutchouc, ainsi que le « marbre » en caoutchouc également, qui constitue le point de départ et d'arrivée des coureurs.

À noter que le softball, dans sa version féminine, est entré pour la 1^{ère} fois en compétition aux JO d'Atlanta. Le baseball deviendra discipline olympique aux JO de 2008.

Jeux de batte : les terrains - les principales règles

Cricket

Le cricket se joue sur un terrain ovale en gazon naturel ou synthétique de 135 m x 150 m.

Le "pitch" est l'aire centrale du terrain (20 m x 2,64 m) où les batteurs affrontent les balles du lanceur de l'équipe adverse en protégeant leur base: le guichet, composé de trois piquets verticaux eux-mêmes surmontés de deux témoins.

Le jeu : 2 équipes de 11 joueurs

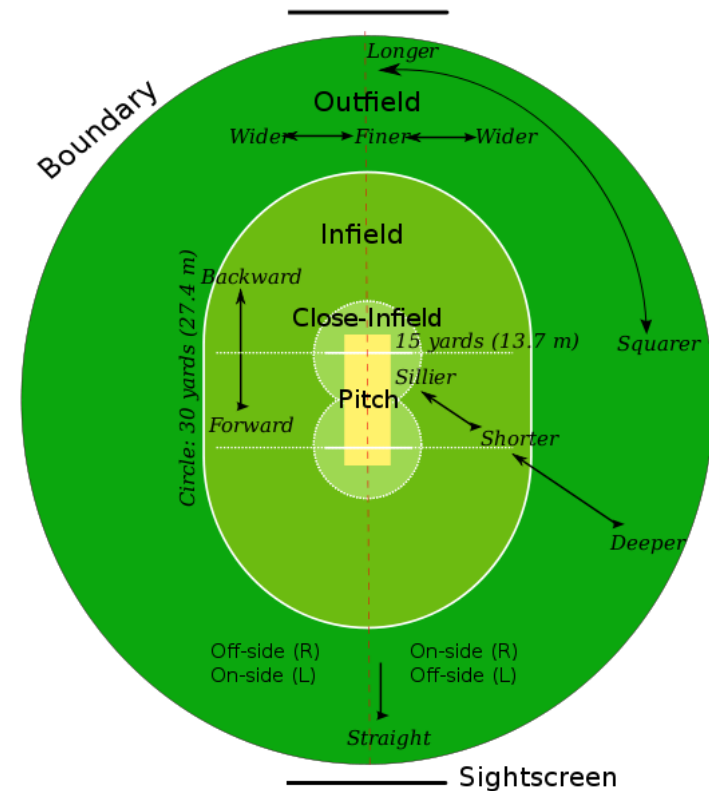
Deux batteurs (*batsmen*) de l'équipe attaquante sont postés en même temps sur le terrain, un devant chaque guichet. Ils doivent les protéger et renvoyer la balle le plus loin possible afin d'avoir le temps de faire des *runs*. Un *run* est réussi lorsque les deux batteurs échangent leur position sur le *pitch*, mais ils peuvent aussi marquer des points en battant la balle en dehors des limites du terrain.

L'équipe en défense, les lanceurs, doit éliminer les batteurs adverses le plus rapidement possible soit :

- en faisant tomber un guichet lors du lancer de mise au jeu, ou lorsqu'un batteur est en train de faire un *run*
- en rattrapant à la volée une balle renvoyée par le batteur, donc avant qu'elle ne touche le sol.

Lorsque 10 batteurs ont été éliminés, ou que le nombre maximal de lancers a été atteint, la manche prend fin.

Remarque : un match de cricket peut durer très longtemps, parfois même jusqu'à 5 jours ! Au-delà d'un simple sport, c'est un véritable phénomène social.



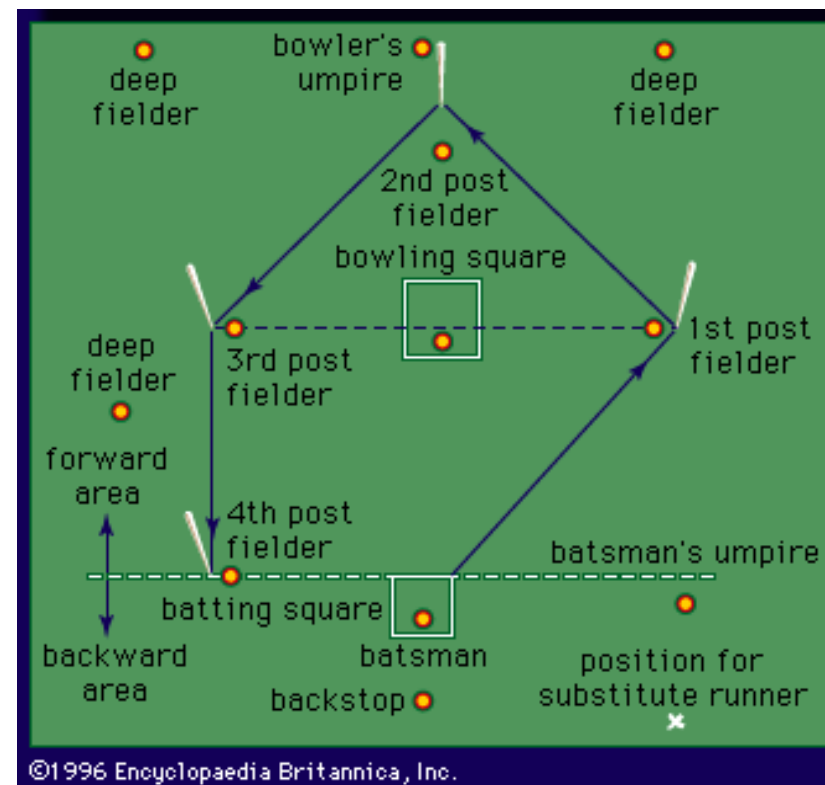
Source : <http://upload.wikimedia.org/wikipedia>

Rounders

Ce jeu se pratique sur un terrain plat et dégagé.
Un pentagone régulier de 8 à 10 m de côté est matérialisé au sol.
Sur 4 des sommets sont placés des piquets (voir matériel) marquant les bases.
Sur le 5^{ème} est placée la base de départ et de frappe. Face à celle-ci, à l'intérieur du pentagone, l'emplacement du serveur est matérialisé.

Le jeu : 2 équipes avec le même nombre de joueurs (9 ou plus)
- Les batteurs constituent l'équipe attaquante ; ils déterminent l'ordre de passage, et se mettront en position à tour de rôle.
-les trimeurs se répartissent suivant quatre positions :
→le serveur (*pitcher*) se place face au batteur (*batsman*). Il doit lui lancer la balle, à bonne hauteur, entre l'épaule et le genou (lancer « à la cuiller » accepté).
Si la balle est mal lancée, le batteur crie « *no ball* ». Il a droit à 3 essais sur des « bonnes balles ».
→l'attrapeur (*catcher*) est placé derrière le batteur. Il peut ramasser toute balle échappée par le batteur en arrière.
D'autre part, si le batteur manque sa 3^{ème} « bonne balle », il joue celle-ci pour ses partenaires.
→les 4 joueurs de base se placent non loin des 4 bases (*post fielder*), afin de pouvoir les toucher rapidement balle en main.
→les autres joueurs de champ se répartissent sur le terrain afin d'attraper la balle pour la passer le plus vite possible à un joueur placé à une base.

Les attaquants vont taper la balle un par un jusqu'au dernier.
Sitôt la balle frappée, le batteur devient coureur autour des bases.
S'il réussit un tour complet s'un seul coup, ou par étapes (arrêt à une base et redémarrage au coup de batte suivant), et à la condition qu'il touche la dernière base avec son corps ou sa batte, il marque un point et a le droit de battre de nouveau.
Les batteurs -coureurs n'ont pas le droit de se doubler, ni de passer à l'intérieur du pentagone.



Il ne peut aussi y avoir qu'un coureur par base. Le second arrivé est éliminé.

Les trimeurs peuvent éliminer les batteurs :

- s'ils attrapent à la volée la balle frappée
- si un joueur de base, balle en main, touche le piquet avant le coureur qui se dirigeait vers lui

Par contre, ils n'ont pas le droit de gêner la course des attaquants.

Source : <http://www.britannica.com/eb/art-61711>

Baseball

Le terrain de base-ball a la forme d'un quart de cercle, il est composé de cinq bases. Le terrain est divisé en trois zones : l'extrachamp ou champ extérieur, le champ nul, le petit champ encore appelé avant-champ ou intrachamp (diamant). Les dimensions du terrain, illimitées, sont en général comprises entre 100 et 150 mètres. Mais le véritable terrain de jeu est le petit champ dont les dimensions exactes sont de 27,43 m de côté

Source : <http://www.ac-creteil.fr/colleges/93/gbraqueneuilly/travaux/baseball.htm>

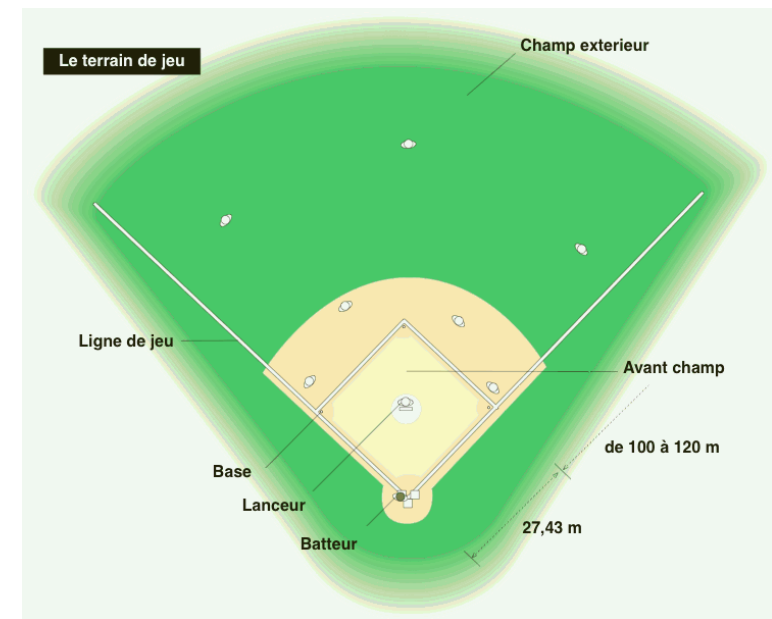
Le jeu : 2 équipes de 9 joueurs

Le batteur marque un point pour son équipe lorsque, après avoir frappé la balle, il fait un tour de terrain avant que l'équipe adverse attrape la balle.

Pour éliminer le batteur, il faut que l'équipe adverse attrape la balle et la renvoie avant que le batteur arrive à la base ou que le batteur manque trois essais.

Règles en bandes dessinées sur le site de la Fédération Française de Baseball :

<http://www.ffbsc.org/imgs/docu/BD%20Baseball%20A4.PDF.pdf>



Source : <http://www.sportquick.com/AllSupport2.asp?catchtargid=89406>

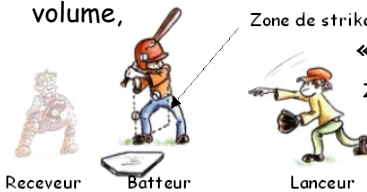
Softball

La taille du terrain: un quart de cercle de 70 m de longueur
La disposition des bases est similaire celle du baseball.

Le jeu : 2 équipes de 9 joueurs

-les positions des batteurs et des trimeurs sont celles décrites dans le jeu de rounders.

Le lanceur (pitcher) se place au centre du champ intérieur, le receveur (catcher) quant à lui se place derrière le batteur (qui est de l'équipe adverse), face au lanceur, derrière la base de départ, ou marbre. Le lanceur doit, lorsque le batteur est en place, lancer la balle dans une zone bien précise: la zone de strike. Si la balle traverse à un moment ce volume,



alors la balle est bonne (c'est un « strike »). Si elle ne touche pas cette zone, elle est annoncée "balle" (c'est un mauvais lancer).

Pour pouvoir passer en attaque, les joueurs de l'équipe en défense doivent éliminer 3 attaquants. Ils peuvent le faire de plusieurs manières:

→ lorsque l'attaquant est à la batte, s'il a trois strikes à son actif (il est "strike out")

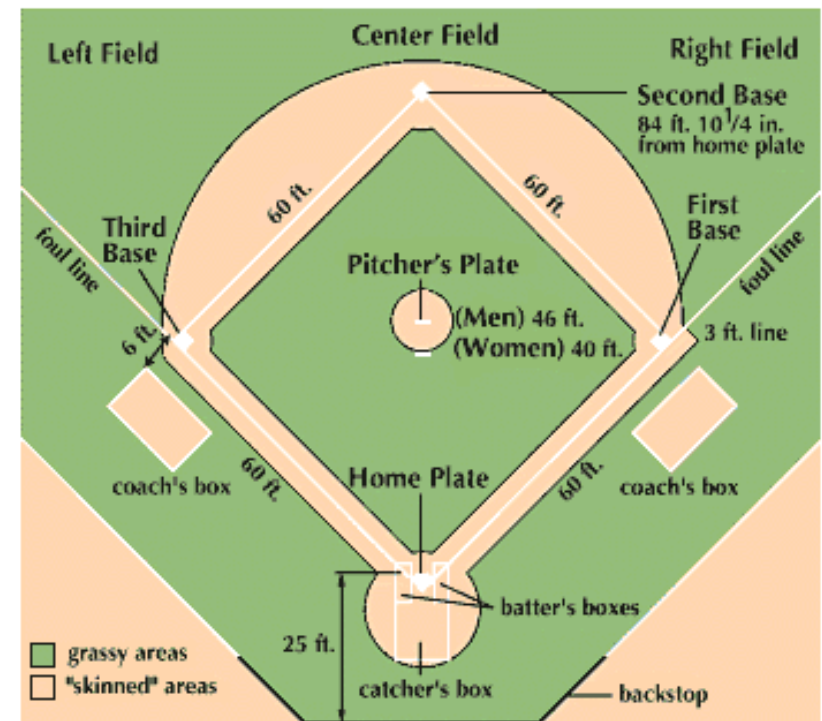
→ lorsque l'attaquant est à la batte, si la balle qu'il a frappée est attrapée de volée ("fly ball")

→ si l'attaquant devenu coureur, est touché par un défenseur ("tag"), balle dans le gant, lorsqu'il se déplace entre deux bases

→ si un coureur a décidé de voler une base à l'occasion d'une balle frappée, mais qu'il est incapable de revenir sur sa base d'origine avant que la balle attrapée de volée n'arrive sur la même base

→ si la balle arrive avant l'attaquant sur la base où il est forcé de se rendre (forcé d'avancer car il ne peut y avoir qu'un seul coureur par base, au plus.

Official Softball Field



Source : <http://www.student.britannica.com/eb/art-53999/Official-softball-field>

Remarque : dans le Softball « à balle lente », le lancer du lanceur (ou de la lanceuse) s'effectue par en dessous.

Habilités motrices mises en jeu

Compétences visées

Les habiletés motrices mises en jeu vont varier suivant le rôle occupé par l'enfant, batteur (attaquant) ou trimeur (défenseur). Au cours d'un même jeu, il lui faudra passer d'un rôle à l'autre, mobilisant ainsi l'ensemble des habiletés.

Le batteur	Le trimeur
<p>Pendant son temps d'action, le batteur se retrouve seul contre tous. Il va devoir :</p> <ul style="list-style-type: none">-lancer et frapper la balle avec force, adresse et précision-maîtriser l'engin (raquette, batte de cricket, de baseball...)-choisir l'orientation et la forme de la trajectoire de la balle (haute, basse) qui lui permettra d'effectuer sa course (<i>run</i>) avec le minimum de risque-réaliser deux actions simultanées : sa course, la surveillance de la circulation de la balle et le positionnement des adversaires-éviter une balle (sauter, s'arrêter, feinter, esquiver...)-évaluer les distances et faire les bons choix (s'arrêter à temps sur une base, revenir en arrière...)-assurer sa propre sécurité et celle des autres (position dans le jeu, dépose de la batte...)	<p>Il se retrouve dans un rôle de coopération avec ses partenaires, l'objectif commun étant d'éliminer le batteur en réalisant un enchaînement d'actions de plus en plus complexes:</p> <ul style="list-style-type: none">-s'organiser pour gérer efficacement l'espace occupé sur le terrain-se concerter pour se répartir les tâches-apprécier la trajectoire de la balle et assurer sa réception-assurer la précision des passes et organiser la circulation de la balle-faire le choix des déplacements opportuns (en fonction des règles)-atteindre une cible mobile (coureur) ou fixe (receveur, objet)-respecter les règles et ne pas entraver la course du batteur

Deux tâches peuvent être ajoutées :

- la tenue d'une feuille de match, avec décompte des points obtenus par les batteurs
- l'arbitrage des matchs, qui peut être effectué par l'enseignant au départ, mais qui pourra être délégué aux enfants dès qu'ils maîtriseront suffisamment les règles.

Des exemples d'activités

Les activités possibles vont dépendre de l'objectif visé :

- Le lancer de balle :
 - en pronation (paume de la main vers le bas)
 - en supination (paume vers le haut)
 - sans batte, sans serveur (lance et tourne vite, ballon couloir, ballon diabolique...)
 - avec une batte, sans serveur (ramassez les foulards, la balle aux refuges, la thèque et les jambes...)
 - avec une batte et un serveur

- ☞ Les rôles :
 - le serveur est un partenaire (thèque, cricket - le lancer se fait obligatoirement bras tendu)
 - le serveur est un adversaire (baseball - le lanceur a des contraintes de ciblage)

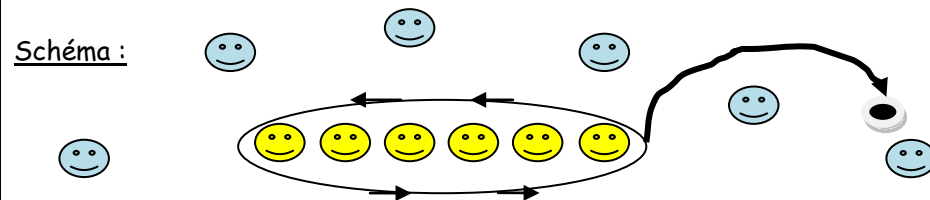
- La permutation des rôles :
 - à chaque coup systématiquement (ballon diabolique)
 - quand tous les batteurs sont passés une fois (lance et tourne vite, ramassez les foulards, la grande thèque)
 - dès que les trimeurs ont réussi leur riposte (la thèque et les jambes, la balle empoisonnée)
 - quand 3 batteurs sont éliminés (le baseball)
 - quand tous les batteurs sont éliminés (la petite thèque, le cricket)

Lance et tourne vite

Matériel : un petit ballon ; terrain sans tracé

Objectif : -pour les lanceurs : lancer loin, courir vite
-pour les trimeurs : occuper l'espace, attraper la balle, faire des passes avec précision et rapidité

Organisation : 2 équipes : les lanceurs (qui se sont attribué un numéro de passage) se mettent en file indienne, Les trimeurs se répartissent sur l'aire de jeu



Déroulement : Une fois les deux équipes en place, le premier lanceur envoie la balle sur l'aire de jeu, à un endroit inattendu par les trimeurs. Puis il se met à courir autour de la file formée par ses coéquipiers. Il marque 1 point à chaque tour complet.

Pendant ce temps, le trimeur le plus prêt du ballon le récupère, s'immobilise, ballon au-dessus de la tête, et ses partenaires viennent se positionner en file indienne derrière lui. Ils vont alors se faire circuler le ballon de main en main au-dessus de la tête jusqu'au dernier de la file qui crie alors « Stop ».

(Remarque : si le ballon est échappé pendant sa circulation, il repart au 1^{er} trimeur)

On compte alors les points obtenus par les lanceurs.

On recommence avec le lanceur suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier lanceur.

On permute alors les 2 équipes.

But de tous les jeux : l'équipe qui marque le maximum de points, ou de *runs*, a gagné.

Ballon couloir

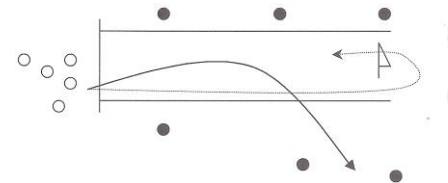
Matériel : un petit ballon ; terrain rectangulaire de 20m par 30 avec un couloir central matérialisé par des plots ; un fanion

Objectif : -pour les lanceurs : lancer bien placé, courir vite, esquiver
-pour les trimeurs : occuper l'espace, se passer le ballon, tirer sur le lanceur

Organisation : 2 équipes : les lanceurs se tiennent à l'extrémité du couloir, les uns derrière les autres

Les trimeurs se répartissent de part et d'autre du couloir qui leur est interdit

Schéma :



Déroulement : Le batteur envoie le ballon à l'extérieur du couloir, et court jusqu'au fanion. Les trimeurs récupèrent la balle et essaient de toucher le batteur. Si celui réussit à aller sans être touché (toucher le drapeau), il marque un point ; s'il réussit à aller et retour, il marque 3 points, s'il est touché à l'aller, il ne marque aucun point. (Remarque : le batteur est intouchable quand il est en contact avec le fanion ; quand il le quitte, il ne peut plus faire marche arrière).

Les trimeurs se font des passes pour amener le ballon le long du couloir pour viser le lanceur en course. Ils ne peuvent ni marcher avec le ballon en main ni dribbler. Ils ne peuvent pas le garder en main plus de 3 secondes ; Quand tous les batteurs sont passés, les deux équipes permutent.

La balle aux refuges

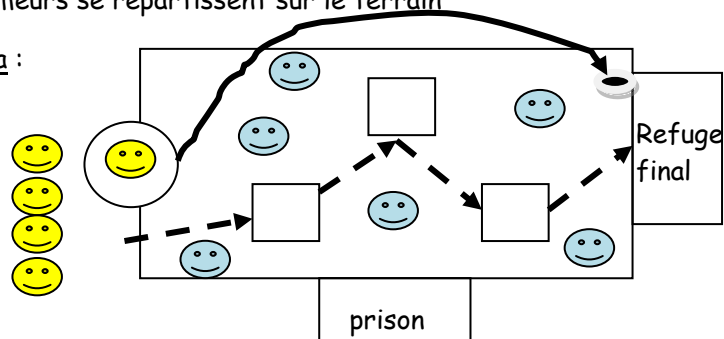
Matériel : une balle légère ; 12 plots pour matérialiser les refuges ; une raquette - terrain rectangulaire d'environ 15m par 40m avec une zone de départ avec une base de lancement, 1 espace avec 3 refuges (2x2m), 1 zone d'arrivée et une prison

Objectif : -pour les lanceurs : lancer avec adresse, courir vite, esquiver
-pour les trimeurs : se passer le ballon, viser juste

Organisation : 2 équipes : les lanceurs se tiennent à l'extrémité du couloir, par équipes de 4

Les trimeurs se répartissent sur le terrain

Schéma :



Déroulement : Un batteur (différent à chaque traversée) se place dans la zone de lancer, frappe la balle avec sa raquette, mais ne court pas. Au même moment, 4 de ses coéquipiers s'élancent pour rejoindre le refuge final. Ils peuvent s'arrêter ensemble ou seul dans les refuges (où ils sont intouchables) Le passage par les refuges est obligatoire, mais pas l'arrêt. Les trimeurs récupèrent la balle et essaient de toucher les coureurs (en dehors des refuges). Ils ne peuvent pas se déplacer avec la balle. Tout coureur touché se rend en prison. Les coureurs qui arrivent au refuge final y restent. Toutes les traversées se font par groupe de 4 (ou moins pour la dernière). À la fin, on totalise le nombre de joueurs dans le refuge final et les équipes permutent.

La balle envoyée doit rebondir dans le terrain. Si elle sort, le batteur doit relancer.

Ramassez les foulards

Matériel : un balle molle ; 5 cerceaux ; 5 foulards ; une raquette - terrain rectangulaire de 10m par 20m (les petits côtés servent de ligne de lancer et d'arrivée)

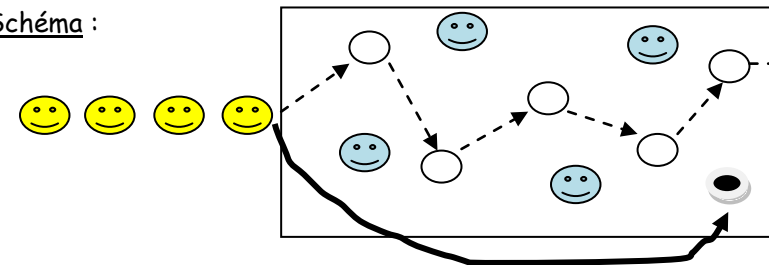
Objectif : -pour les lanceurs : lancer loin, courir vite, ramasser les foulards, esquiver

-pour les trimeurs : se passer le ballon, toucher le coureur avec la balle

Organisation : 2 équipes : les lanceurs se placent sur un des petits côtés du terrain, les uns derrière les autres

Les trimeurs se répartissent sur le terrain où sont disposés les cerceaux (avec un foulard dans chacun)

Schéma :



Déroulement : Le 1^{er} batteur frappe la balle à l'intérieur du terrain avec la raquette.

Les trimeurs récupèrent la balle et essaient de toucher le batteur. Dès que celui est touché, il arrête sa course, mais il conserve les foulards qu'il a ramassés. Chaque foulard ramassé rapporte un point, et un point supplémentaire si le lanceur a atteint la ligne d'arrivée sans être touché.

Les trimeurs ne peuvent ni se déplacer avec la balle, ni pénétrer dans les cerceaux, ni gêner la course du batteur

Quand tous les batteurs sont passés, les deux équipes permutent.

Grande thèque

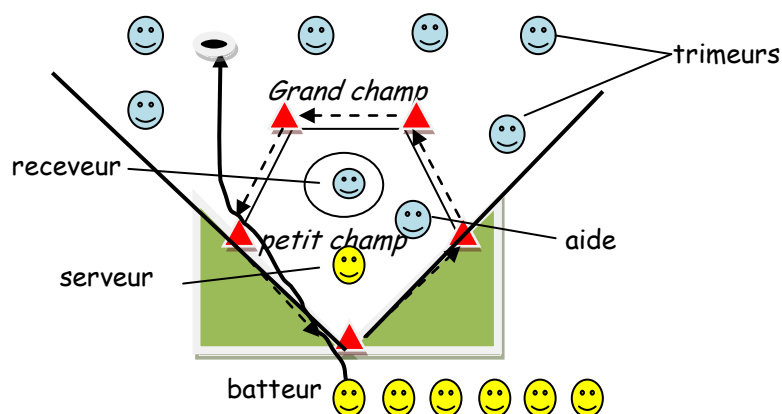
Matériel : une batte, deux balles - terrain rectangulaire de 40m de large par 80m de long avec un pentagone délimité.

Objectif : -pour les lanceurs : frapper avec adresse, courir vite
-pour les trimeurs : attraper, faire des passes avec précision

Organisation : 2 équipes : les batteurs désignent un serveur qui se place pour lancer la balle au batteur, puis déterminent leur ordre de passage

Les trimeurs désignent un receveur qui se place dans la zone dont il n'a pas le droit de sortir, le chien (ou cavalier) qui est le seul autorisé à entrer dans le petit champ, les autres se répartissent sur le grand champ.

Schéma :



Déroulement : Le serveur envoie la balle au batteur (qui peut la refuser si elle n'est pas bonne), qui la frappe.

Elle est mauvaise si elle ne sort pas du petit champ, si elle part derrière le batteur ou si elle sort sur les côtés des lignes du grand champ.

Le batteur a 3 essais pour réussir son lancer, sinon il est éliminé et remplacé par le suivant. Si la frappe est bonne, il pose sa batte et court de base en base, à l'extérieur du petit champ pour revenir à la base de départ.

Pendant ce temps, le trimeur le mieux placé récupère la balle et peut soit l'envoyer directement au receveur (qui doit garder les 2 pieds dans sa zone) ou au chien, soit la faire circuler avec des passes. Quand le receveur a la balle en main, il crie « Stop » en levant le bras qui tient la balle.

Le coureur peut s'arrêter à une base qu'il touche de la main ou du pied à condition de crier « base ! » avant que la balle n'arrive au receveur. Il attend la frappe suivante pour repartir.

Un batteur est éliminé si sa balle est gobée par un trimeur, ou s'il est « brûlé » (surpris entre 2 bases).

Les batteurs passent les uns après les autres ; le serveur est remplacé par un autre de ses coéquipiers.

Lorsqu'un coureur s'arrête à une base, il attend la frappe suivante pour repartir, si la frappe est mauvaise, il revient à sa base de départ. 2 batteurs ne peuvent ni se doubler, ni se retrouver sur la même base en même temps. Si cela arrive, le 2^{ème} est éliminé.

Les trimeurs ne doivent pas se déplacer la balle à la main.

Une « ronde » réussie (tour complet sans arrêt) vaut 3 points. (remarque : dans ce cas, le batteur peut « racheter » un de ses partenaires éliminés et lui donne une 2^{ème} chance). Un tour complet avec des étapes vaut 1 point.

S'il reste des coureurs sur les bases, un équipier peut battre une dernière fois.

Quand tous les batteurs sont passés, les équipes permutent.

Non stop cricket

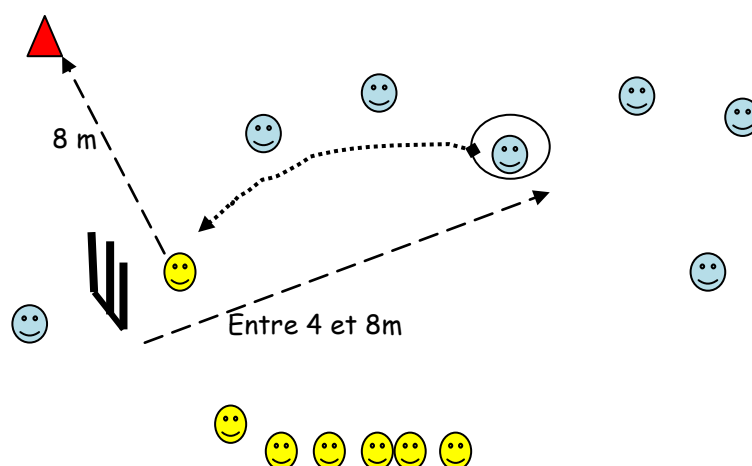
Matériel : deux battes de cricket, une balle, un guichet, un fanion, un cerceau - terrain plat et dégagé, assez vaste, sans tracé particulier.

Objectif : -pour les batteurs : défendre le guichet, frapper avec précision, courir vite
-pour les trimeurs : attraper une balle de volée, faire des passes, viser le guichet pour le démolir

Organisation : 2 équipes : les batteurs déterminent leur ordre de passage, le 1^{er} se place devant le guichet, batte en main, face au cercle de lancer. Les autres batteurs sont assis en attente, à proximité du guichet. Le batteur suivant se tient prêt avec la 2^{ème} batte, prêt à remplacer son camarade éliminé : le jeu se déroule en effet sans arrêt.

Les trimeurs se répartissent 3 tâches : le lanceur se place dans le cercle de lancer, balle en main ; le garde-guichet se place accroupi derrière le guichet, prêt à renvoyer une balle passée sans toucher les *stumps*, ou frappée en arrière par le batteur ; les autres se répartissent sur le terrain.

Schéma :



Déroulement : Le lanceur vise le guichet défendu par le batteur. S'il touche le guichet sans que la balle ait touché le sol, le batteur est *out* sans avoir pu faire de *run*. Le 2^{ème} batteur prend alors sa place. Si la balle servie ne toucha pas le guichet et n'est pas frappée par le batteur, alors le garde-guichet la renvoie au lanceur pour un nouvel essai ; (Il n'y a pas de nombre limite d'essais).

Si le batteur frappe la balle, il se précipite, batte ne main, pour effectuer au moins un aller-retour (*run*) entre le guichet et le fanion. Ensuite il reprend sa place pour protéger le guichet.

Les trimeurs récupèrent la balle et la renvoient au lanceur afin qu'il vise de nouveau le guichet ; (cela peut se faire même si le batteur n'a pas rejoint son guichet). Après avoir frappé, le batteur a le choix de ne faire aucun aller-retour.

Le batteur est éliminé : si le guichet est touché par le lanceur, si la balle qu'il a frappée est gobée par un trimeur ou le garde-guichet, s'il touche son propre guichet par inadvertance. Dans les 3 cas, il conserve les *runs* qu'il a pu marquer.

Quand tous les batteurs ont été éliminés, ils totalisent leurs runs, et les équipes permutent.

Remarques : au début, on attendra que le batteur suivant soit en place pour lancer de nouveau la balle sur le guichet.

Ensuite, le jeu devra se dérouler sans interruption, jusqu'à l'élimination complète de l'équipe de batteurs.

Bibliographie - Webographie

- *25 jeux de thèque* - Jean-Michel Perronnet - Collection « *Des jeux aux sports* »
Éditions Revue EPS -2005

- *EPS 1 n°79* septembre-octobre 1996

- *Jeux d'adolescents* - Guillaume Louis Gustave Belèze - Hachette - 1858.

Remarque : ce livre fait partie des livres de collection « rares », donc difficilement trouvable. Mais il est téléchargeable dans son intégralité sur le site

<http://books.google.fr/>

Ouvrages sur la philosophie du sport :

- *Analyse du sport* - Bernard Jeu - Presses Universitaires de France - PUF; 1992

- *Les Jeux et les hommes* - Roger Caillois - Collection « *Essais* » éditions Folio - 2003
(1^{ère} édition - Gallimard 1958)

Des sites intéressants :

<http://tf1.lci.fr/infos/media/jt/0,,3337459,00-cricket-pour-apprendre-anglais-.html>

Une expérience menée dans le Lot avec des collégiens.

<http://www.ffbsc.org/imgs/docu/BD%20Baseball%20A4.PDF.pdf>

Le site officiel de la Fédération Française de Baseball, Softball et Cricket. Ouverture sur la page des règles du baseball en BD

<http://www.britannica.com/eb/art-6171/>

<http://www.student.britannica.com/eb/art-53999/Official-softball-field>

Le site de l'encyclopédie Britannica où sont consignés des articles sur les jeux de batte

<http://www.sportquick.com/AllSupport2.asp?catchtargid=89406>

Site d'archives sportives

<http://www3.ac-clermont.fr/etabliss/college-blaise/peda/travaux/cricket/cricket.htm>

<http://xxi.ac-reims.fr/ec-prevert-brienne/theque/lapetittheque.html>

<http://www.ac-creteil.fr/colleges/93/gbraqueneuilly/travaux/baseball.htm>

Des sites rendant compte d'activités de jeux de batte dans diverses sortes d'établissement.