

# SITUATION DE REFERENCE

## OBJECTIFS :

Batters : frapper la balle ; réagir rapidement après avoir battu ; prendre la décision d'arrêter les courses au bon moment

Fielders : récupérer le plus rapidement la balle ; adopter des stratégies efficaces pour ramener la balle au gardien (occupation de l'espace)

## ORGANISATION :

2 équipes de 6 à 8 joueurs : Les batters (attaquant) et les fielders (défenseur)

1 terrain (30mx20m)

Matériel : 2 guichets, 1 batte par batter, 3 balles, 8 plots, 1 feuille de score

DUREE : 20mn

## PRINCIPES DE JEU :

Batters : frapper la balle et faire le maximum d'aller-retour entre les wickets

Fielders : récupérer la balle et la transmettre au gardien pour stopper le jeu

## DEROULEMENT :

1. La balle est lancée par l'enseignant avec un rebond en dessous du genou du batter (par dessous) (si difficulté faire rouler la balle)
2. Chaque batter a trois essais
3. Lorsque la balle est frappée les batters échangent leur position et marquent un point à chaque échange complet (zone à zone)
4. Les fielders doivent récupérer la balle et la transmettre au gardien le plus rapidement possible sans jamais traverser le couloir des batters
5. Lorsque le gardien réceptionne la balle le jeu s'arrête
6. Si les batters ne sont pas dans leur zone lorsque le gardien réceptionne la balle les points ne sont pas comptabilisés
7. Une fois que l'ensemble des batters de l'équipe 1 est passée on inverse les rôles
8. Totaliser les points des batters pour chaque équipe

## SCHEMA :

