
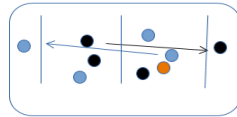
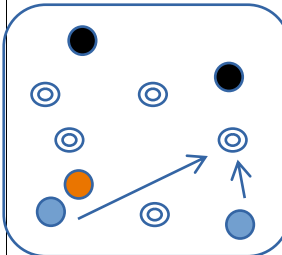


|   |         |   |  |  |  |   |   |  |
|---|---------|---|--|--|--|---|---|--|
| Organiser une rencontre sportive                  |         | Activité sollicitée : <b>Jeux innovants : Scratchball</b>   |  |  | Nombre de pratiquants : De 10 à 20 environ   |   | Animation : Ecole   |  |
| Lieu : Salle de sport, terrain de foot, cour...   |         | Tranche d'âge : Cycle 2 & 3<br><br><u>Légende schémas :</u><br>Rond orange = ballon de scratch<br>Rond bleu et/ou noir = joueur<br>Cerceau bleu = bases |  |  | Objectif de la séance : Découvrir un nouveau sport (matériel gants et ballons de scratch). |   | Valeurs morales : le respect des consignes/du matériel, des adultes/camarades<br><br>Durée de la séance : <b>0h30</b> |  |
| Niveau des pratiquants : débutants                |         |   |  |  | Place de la séance dans le cycle : /   |   |   |  |
| Nom de la situation                               | Durée : | Objectif de la situation :  | Description de la situation :  | Les consignes à donner :   | Sécurité :   | Variable + ou -                                     | Crit. de réussite et / ou Crit. de réalisation  |  |
| Echauffement : relais                             | 5'      | Entrée physique et psychique dans la séance + familiarisation du matériel   |   | Déplacement du ballon et du joueur :<br>Ballon en mouvement<br>Joueur se replace derrière sa colonne<br>Lancer bras cassé, réception une main avec le gant de scratch  | Espace conséquent pour développer l'activité   | Rejoindre la colonne en face                        | Le ballon tombe peu et réception 1 main ok  |  |
| <b>JEU 1</b><br>Ballon capitaine<br><br><u>OU</u> | 20'     | Rentrer dans l'activité   |   | Rôle attaque/défense<br>1 capitaine pour chaque équipe en extrémité de terrain<br>Ne pas se déplacer avec la balle<br>Seulement les passes sont autorisées<br>L'équipe marque un point quand le capitaine attrape la balle avec le scratch   | Idem   | Plusieurs capitaines dans les zones                 | Eviter l'effet de grappe, utilisation de l'espace   |  |
| <b>JEU 2</b><br>Situation de match                | 20'     | Reconnaitre une situation d'attaque ou de défense   |  | Reprendre la base de la balle au capitaine sans les capitaines remplacés par des bases sur le terrain (espacé de 5m)<br>Point marqué si passeur et réceptionneur (une main scratch) sont dans une base<br>3 pas maximum, pivotement sur jambe<br>Aucun contact, interception en l'air<br>Les défenseurs ne peuvent pas rentrer dans les bases et le changement de possession se fait lorsque la balle sort du terrain, une faute de contact est commise, un point est marqué | Attention aux bases  | Minimum de passes avant de pouvoir marquer un point | Plusieurs points sont marqués par les différentes équipes   |  |
| Retour au calme                                   | 5'      | Echanger sur la séance  |  |  |  |   |   |  |